# 生きる場所を ともにつくる

# CITY BY ALL

生きる場所をともにつくる

## 生きる場所をともにつくる時代へ

「生活圏 | とは、 私たちがともに暮らしを営んでいる生活環境のこと。

「生活圏」の中には、自然、歴史、市場、産業、コミュニティ、そしてこうした営みの蓄積である 文化などのさまざまな要素があり、これらが合わさり「生活圏」というまとまりをつくっています。 人口減少や少子高齢化がもたらす社会構造の変化や、近年より顕在化してきた気候変動の影響 や自然災害の発生などが、今、私たちの暮らしの基盤、そしてさまざまな営みを生み出す場である 「生活圏」のあり方を大きく変えようとしています。 その変容の中で、誰もが手探りで「生活圏」 を整え直そうとしています。

食料やエネルギーの地産地消を通して地域の自律性を取り戻そうとする取り組み。 忘れられていた地域の歴史や文化的魅力を再発見し、新たな経済活動・社会活動の核に育てていこうとする取り組み。 都市の中に人と人との交流を促す場所を計画したり、 空き家や空きスペースといった余白を魅力的な空間につくり直すことで、 都市の活力を高めようとする取り組み。 テクノロジーを活かして、 騒音や大気汚染などをモニタリングしながら人の健康に配慮し、 生活環境の質を改善しようとする取り組み。

そこに共通するのは、すでに手にしてきた「生活圏」の中にある多様な資源を活かそうとする発想です。とりわけ自然、風土、歴史など、これまでときに経済成長の足かせともとられてきた文化的・社会的資源を、新たな価値を生み出す資本として捉え直し、「生活圏」の持続性をつくりだそうとする発想です。またそこには従来の立場や専門性を超え、新たな協働を進める人々の姿を見出すことができます。

本プロジェクトでは、こうした生活者主体の「生活圏」が生まれようとしている現場へとフィールドワークを重ねてきました。 今、 新たに生まれようとする風景の中に身を置き、 その声に耳を傾けることで、「生活圏」の持続性をつくりだす創造力を探してきました。

世界中ひとつとして同じ「まち」が存在しないように、それぞれの取り組みは多様であり、ひとつの正解はありません。しかしそれらの取り組みの中に、地域や国を超えて共有できる発想や法則を見出すことができます。これからは多様性を豊かな可能性と捉え、オープンな関係を通じて学び合う時代。本レポートではこうした多様性と共通性について考察しました。

本レポートでは欧州の都市も対象です。 欧州には伝統的な都市構造を活かして、コンパクトで暮らしやすい、住民同士の社会的なつながりや相互関係を重んじる「生活圏」を目指している都市が多く存在しています。「持続可能性(サステナビリティ)」とは、 地球の限られた資源を尊重しながら、「将来世代に負担を残さず、さらに今以上の機会を確実に得られるようにする | (※1) ことと

されています。そのために「経済」という観点からだけでなく、環境・経済・社会・文化を統合的に捉えて社会全体の持続性を生み出す、という課題に挑んでいます。またこの理念を理念で終わらせることなく現実の生活環境として実現するために、「生活圏」の物理的な環境を整え直す空間計画のあり方も、EUレベルから地域、基礎自治体までの多層的な枠組みの中で進化しています。こうした欧州でみられる持続可能性を追求する都市政策は、特に1970年代以降、緩やかに人口減少が進む中で、重工業を中心とする産業の国際的競争力が低下し、広大な工場跡地が残り、土壌汚染や大気汚染などの環境問題が深刻化していった状況や、近代主義に基づく機能別ゾーニングによる都市開発が社会を分断させてきたこと、またグローバル資本主義が生み出した社会格差の拡大など、幾重にも積み重なった社会的危機を乗り越えていこうとする取り組みから共有されていったものでした。社会の持続可能性を大きな共通目標として、粘り強く生活環境の改善に努めてきた欧州都市の取り組みは、今後の日本の「生活圏」のあり方を考えるための示唆を多く含んでいます。

今、日本の多くの都市では、人口減少がインフラと生活基盤の脆弱化を招く中で、「生活圏」の 持続可能性が緊急の課題となっています。人口増加による量的拡大という方法で成長を遂げた時 代は、いわば「シングルアンサー」を求めることができた時代でした。こうした「シングルアンサー」 が存在し得ない時代とは、裏を返せばこれまでとは異なる新たな解を、新たな方法でつくりだす、 マルチアンサーを生み出せる「可能性」に満ちた時代だと言うことができます。そして、それは 私たち一人ひとりが「生活圏」をつくりだしていくことができる「創造性を活かし合う」時代です。

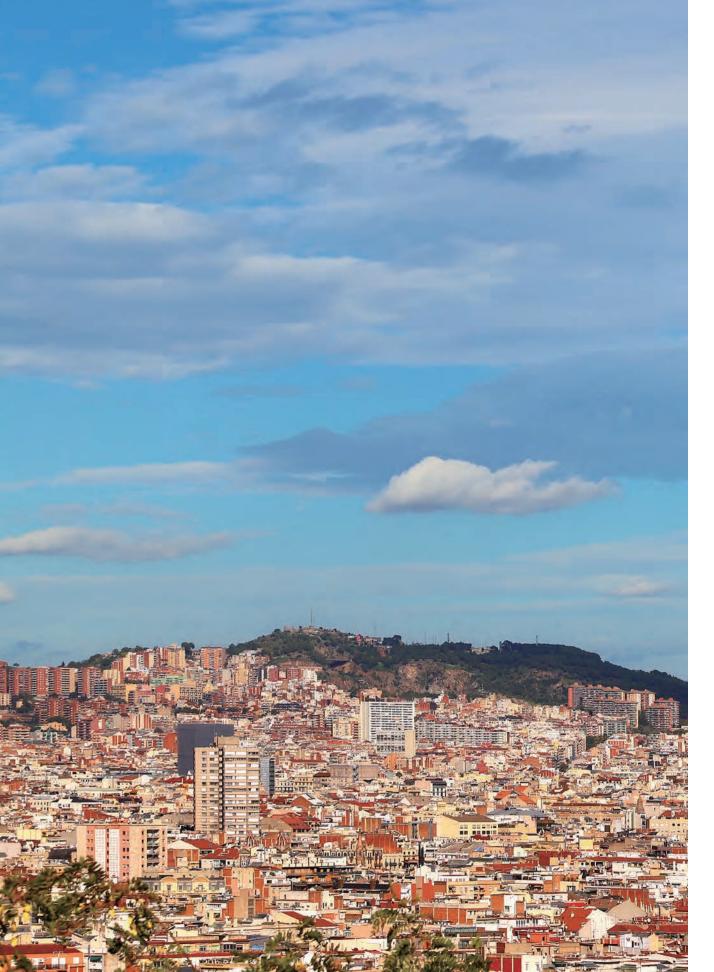
本レポートは、こうしたヴィジョンや思いを共有し合える人たちと、新たな会話や、新たな協働が生まれることを願って制作しました。 私たちは、 私たちがともに暮らしている「生活圏」を、どのように次の世代へと引き継いでいくことができるでしょうか。

ともに私たちの未来の風景を探す旅に出かけましょう。

博報堂生活総合研究所「生活圏 2050」プロジェクトプロジェクトリーダー 鷲尾和彦

03

<sup>※1</sup> 外務省ウェブサイトより。「持続可能な開発(Sustainable Development)」は、1987年に「国連環境と開発に関する委員会(通称:ブルントラント委員会)」によって発表された報告書「Our Common Future(私たちの共通の未来)」において、将来の人類の課題として取り上げられた。そのコンセプトは、2015年9月に行われた「国連持続可能な開発サミット」の成果文書「持続可能な開発のための2030アジェンダ」で掲げられた「持続可能な開発目標」(Sustainable Development Goals = SDGs)という世界共通のテーマへと引き継がれている。https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/kankyo/sogo/kaihatsu.html



# **CONTENTS**

02 生きる場所をともにつくる時代へ

07		アッセンブル  「グランビー・フォー・ストリーツ」
15	STORY 02 バルセロナ	バルセロナ市  「デジタルシティ計画」/「スーパーブロック計画」
27	STORY 03 ダブリン	サイエンスギャラリー・インターナショナル

- 39 STORY 04 | **403** アーキテクチャー 浜松 「連鎖するリノベーションプロジェクト」
- 49 STORY 05 重文千葉家の活用を考える会 遠野 「千葉家プロジェクト」
- 57 STORY 06 神山町 神山 「まちを将来世代につなぐプロジェクト」
- 67 STORY 07 豊岡市 豊岡 「文化・芸術によるまちづくり」
- 77 STORY 08 | SAMPO 東京 | 「モバイルセル」/「ハウスコア」
- 87 8つの事例を振り返る
- 91 CITY BY ALL 生きる場所をともにつくる
- 96 風景をみる



# アッセンブル 「グランビー・フォー・ストリーツ」

LIVERPOOL

ASSEMBLE "GRANBY FOUR STREETS"

#### **リヴァプール**(イングランド)

英国・イングランド北西部に位置するマージーサイド州の中心都市。人口は49万4000人(※1)。海運の重要拠点として栄え、19世紀末にはロンドンに次ぐ「大英帝国第二の都市」に。第二次世界大戦以後、繊維産業や造船業といった主力産業が衰退し長期の不況に陥った。1980年代には英国内で最も失業率が高い都市となり、人口流出、スラム化などの多くの社会問題を抱えた。2000年代以降、文化や観光の観点から新たな経済的基盤の整備を計画し、都市再生を目指す。2008年、欧州文化首都に選出。

## アッセンブル「グランビー・フォー・ストリーツ|

ASSEMBLE "GRANBY FOUR STREETS"

# パワー・オブ・メイキング ─「ともにつくる」ことで社会を修復する─

#### アッセンブル

ロンドンをベースに、アート、デザイン、建築、社会学、哲学など多様なバックグラウンドを持ったメンバー16人によって結成されたデザイン・建築チーム(コレクティブ)。そのメンバーの多くは、ケンブリッジ大学建築学科の学友たちで構成されている。リヴァプールの荒廃した住宅街の再生をコミュニティ主導によるアプローチで実現させた「グランビー・フォー・ストリーツ」プロジェクトによって、2015年に現代美術のアーティストに授与される「ターナー賞」を建築家チームとして初めて受賞した。近年の主なプロジェクトに、ゴールドスミス現代美術センターの改築「ゴールドスミス CCA」、アートの実践と教育のためのスペース「アート・アカデミー・ロンドン」などがある。https://assemblestudio.co.uk/

# 本当は、私たちは何を 始めるべきなのか

リバプール中心部の南、トクステス(Toxteth)にあるグランビー・フォー・ストリーツ(Granby Four Streets)(※2)と呼ばれるエリア。英国で最も初期に生まれた多文化共生地域のひとつとして知られている。第二次世界大戦の終わり頃から、リヴァプールを目指した移民たちにとってきわめて人気の高い地域となった。さまざまな民族のコミュニティが織りなす多様性と個性豊かな商店が集まった賑わいが、多くの買い物客も引き寄せ、リヴァプール市内で最も活気溢れるハイストリートであった。

しかし、1970年代の英国の経済的衰退、地

場産業の衰退による不景気の中、1981年に は多民族地区に暮らす住民と警察との間で緊 張関係が高まり、暴動が発生する。その結果、 多くの店舗が廃業し、グランビー地区に並ん だビクトリアン様式のテラスハウスにも空き家 が増え、地域の暮らしは徐々に衰退していっ た。その後も長きにわたり再生計画の目処が 立たないまま、深刻な荒廃が進んでいく。

そして 2000年代前半に行政による「住宅市 場更新構想 (The Housing Market Renewal Initiative)」がスタート。市場の需要の低い 地域に中流階級を移動させるために土地価格 を釣り上げ、地域住民の締め出しとトップダウ ン型の再開発を計画する(※3)。

残された住民たちはこうした動きに対抗し、



グランビー・フォー・ストリーツに残されていたテラスハウス ©ASSEMBLE

地域資産としての古い住宅の保全活動を立ち上げる。コミュニティ内で協力して荒れ果てた住宅の塗装を行い、道路空間を共有スペースに変え、コミュニティマーケットもスタートさせた。さらに住民たちは、2011年に廃屋となった家を手頃な価格の住宅として再生するため、コミュニティ土地信託「グランビー・フォー・ストリーツ CLT (Granby Four Streets Community Land Trust)」を創設、地域の全面的な再生計画を立てていく(※4)。



© ASSEMBLE

アッセンブルがこの「グランビー・フォー・ストリーツ」プロジェクトに参加したのは、地域住民たちと社会的投資家チーム、スタインベックスタジオ (Steinbeck Studios) (※5) によって立ち上げられた「グランビー・フォー・ストリーツ CLT」から協力を要請されたことがきっかけだった。

それまでにもアッセンブルは、安価な工業用 資材や廃材を利用して、廃業したガソリンス タンド跡地を「映画館」へと変えた「シネロ リウム(The Cineroleum)」プロジェクト (2010年)など、従来の建築家の仕事の枠を 超えていくようなプロジェクトに焦点を当て、 その活動を行ってきていた。

「デザインやアートがどのように社会の再生に つながっていくのか」。それはアッセンブルが 結成当初から取り組んできたテーマだった。 彼らは地域コミュニティの内側に入り込み、そ の場所の可能性を見出しながら、住居、道路、 公園などの生活環境を、そこに暮らす人々と

story 01 LIVERPOOL

「ともにつくり直す」という方法論に挑んでいた。 「グランビー・フォー・ストリーツ CLT」は、アッセンブルのこうした発想とアプローチがグランビー地区の再生に必要だと判断した。

「大学で学んでいた時、どこかで現在の建築やデザインのあり方に不満を感じていました。コンピュータスクリーンの中でデザインをしていくことや、そのスクリーンの背後で仕事を続けていくようなことについて。今、デザイナーや建築家たちは、都市や人々の生活の現場にどのようにして関わっていけばいいのか。その問いは私たちの中で共有されていたと思います。"本当は私たちは何を始めるべきなのか"という問いを」(アダム・ウィリスさん/アッセンブル)

# 「ともにつくる」経験を 重ねる

アッセンブルは、「グランビー・フォー・スト リーツ CLT」及びスタインベックスタジオと協

グランビー・ワークショップでの作業風景 ©ASSEMBLE

力して、住民が行っていた地域再生の取り組 みに加わった。そして新たなアイデアや方法 論を持ち込んでいった。

英国庶民の伝統的ライフスタイルは、グランビー・フォー・ストリーツに残されているようなテラスハウスでこそ形づくられる。彼らはリサーチを通じてその価値をつかんでいた。テラスハウスが英国の生活様式と労働者文化を象徴するものであり、多くの人にとって暮らしやすい住宅の代表的モデルであることを。そして、英国人の歴史性と文化性を体現してきたものに他ならないことを。

彼らは最初に、通りにある一軒の住宅を購入 した。そして家の中に打ち捨てられていた廃 材や瓦礫を利用して、ドアノブ、タイル、マン トルピース、椅子、壁紙、カーテンなどをつく り出す「グランビー・ワークショップ」(Granby Workshop) (※6) をスタートさせる。

ワークショップを通じてつくられるさまざまな 暮らしのアイテムは細部まで丁寧に制作され、 そこに新たなデザイン性が持ち込まれた。空 き家を復元して使用可能な状態にするだけで



改装されたテラスハウス ©ASSEMBLE

はなく、こうした「ともにつくる」プロセスを 通じて、コミュニティそのものの再生が目指さ れた。その場所は地域の中につくられた「共 同作業場」であり、新たなコミュニティのハブ となることが意図された。

そのために、アッセンブルのメンバーの何名かは実際にグランビー地区に引っ越し、そこで生活を始めた。時々ロンドンから出かけていくのではなく、その場所に「埋め込まれる(embedded)」ようにして、長い時間をコミュニティの人たちとともに過ごし、その場所の歴史や文化をより深く学び、その場所が持つ感覚(センス・オブ・プレイス)を感じとっていった。



グランビー・ワークショップで製作された家具製

66

今、世界の都市が同質性に満ちていることを誰もが気づいています。 グローバリゼーションがつくり出した極めて類似した都市が広がる中で、 どのようにしてその場所固有の価値を保つことができるのか。 大切なのは、その場所に対して「私たちごと(Ownership)」 という感覚を育んでいくことです。





「その場所にある価値を見出すことは、簡単ではありません。そのためには、その場所で生きている人たちとともに働くこと、何かをともにつくるという経験を重ねるしかないと思っています。そして『人々から学ぶ』という姿勢を大切にすることです」(アダム・ウィリスさん)

アッセンブルがこのプロジェクトに参加する以前から、住民たちは自らストリートの改善を行ってきていた。アッセンブルはそのことをきちんと認識し、もう一度整理し、そのいくつかのアプローチを住民たちとともに試した。そして、それらがより恒常的な活動となるような仕組みをつくり、プロジェクトの持つ可能性を増幅させていった。



アッセンブルのメンバー ©ASSEMBLE

「この地区が最後まで建て直されずに残っていた唯一の理由は、そんな住民たちの存在です。 確かに私たちはデザインや建築を手がけています。しかし新しい建物をつくることが、必ずしもプロジェクトが抱える問題の解決策であるとは限りません。建物をただきれいにして、単に新しいものに取り替えるだけでは、歴史を、文化を、すなわちみんなで共有し合ってきた記憶そのものを消し去ることになってしまう。大切なのは、何が本当にその場所に必要なのかを計画することです」(アダム・ウィリスさん)

アッセンブル、そして「グランビー・フォー・ストリーツ CLT」の取り組みは明らかにこの地区を変えた。1980年代の暴動によって荒れ果てた場所から、改装された住宅、緑豊かなオープンスペース、そして地区再生を住民自らが行うための「共同作業場」、いわば「生活文化の創造拠点」(Cultural Infrastructure)を有するコミュニティ空間へと転換させた。

## 持続性を持った仕組みへ

「文化主導によるコミュニティの再生モデル」。 それがアッセンブルの「ターナー賞」(※7)の 受賞理由であった。アート、デザイン、そして 文化的な取り組みがどのように実際に社会を 変えていく力になり得るのか。現代アートを対 象としてきた「ターナー賞」が、グランビー・ フォー・ストリーツで行ったアッセンブルの活 動に注目したことはとても意義深い。



現在のグランビー・フォー・ストリーツの風景 © ASSEMBLE

この受賞をきっかけに、「文化による地産地消」を目指してきた「グランビー・ワークショップ」は、2015年、建築用セラミックス製造会社として事業化された。さまざまな住宅用プロダクトを販売して資金を調達し、持続的に地区を再生する仕組みへと進化している。英国各地から注文が届くようになり、新たな雇用機会も生まれていった。

また、ケアンズストリートにある2つの遺棄された家を拠点とし、パブリックガーデンをつくり出す「グランビー・ウィンター・ガーデン」(Granby Winter Garden)など、新たなプロジェクトも連鎖的に生まれていった。

これらのプロジェクトは国際的なメディアの注目を集めただけではなく、支援者や新たな助成金の獲得にもつながっている。

「今、世界の都市が同質性に満ちていること を誰もが気づいています。グローバリゼーショ ンがつくり出した極めて類似した都市が広が る中で、どのようにしてその場所固有の価値 を保つことができるのか。それは本当に重要 な課題です。英国でも地方の中規模都市は、 依然として『ロンドンの次の都市』を目指す という欲望を持っています。しかし大切なこと は、地域コミュニティの一人ひとりが、その 場所に対して『私たちごと』という感覚を育 むことにあるのです。それは、暮らしている場 所に自分が直接影響を与えることができると いうメンタリティを育てること。そして、もし部 外者が何かを変えようとするならば、それを 拒否できるのだという感覚も」(アダム・ウィ リスさん)

## 参照事例 | 栃木県益子町「ヒジノワ」

陶芸の町として知られる栃木県・益子町。その 旧市街地にある「ヒジノワ」は、2009年に開催 されたアートフェスティバル「土祭」をきっかけ に生まれた地域の「共同作業場」だ。陶芸家、 大工、彫刻家、料理人、役場職員など、地域 に暮らすさまざまな人たちの手で運営されてい る。食堂、ギャラリー、シェアオフィス、マーケッ トなど、日々さまざまな営みがこの場所から生 まれている。

2019年に来日したアッセンブルのメンバーは、「ヒジノワ」運営メンバーの一人である陶芸家の鈴木稔さんの登り窯を使って共同制作を行った。

「私たちには多くの共通点があります。私たちはいつでも、とても長い時間をかけて、その場所が育ててきた非常に特別なスキルを学ぶことに、強い興味を持っているんです」(アダム・ウィリスさん)

かつて益子町に登り窯を築いて作陶活動を行った人間国宝、陶芸家・濱田庄司。生活に深く根

ざした工芸品を目指した民藝運動の中心人物であった濱田は、英国の陶芸家バーナード・リーチと深いつながりを持ち、お互いに影響を与えながらその創作活動を続けた。2020年は濱田がリーチとともにイギリス西南端のセント・アイヴスに共同の窯を開いてからちょうど100年目となる。その土地の中に蓄えられてきた固有の文化は、時を超えてもまた新たな交流を生み出す力になる。「共同作業場」は人と人との関係性を育くむ場所でもある。



アダム・ウィリスさん。鈴木稔さんの登り窯にて

#### 注釈

- ※1 英国国家統計局(Office for National Statistics)(2018) より。
- ※2 グランビー・フォー・ストリーツ(Granby Four Streets)とは、この地区 にある4つのストリート (ビーコンズフィールドストリート、ケアンズストリート、 ジャーミンストリート、デューシーストリート)の総称。
- ※3トクステス地区 (Toxteth) の歴史について。 https://www.granby4streetsclt.co.uk/history-of-the-four-streets
- ※ 4 グランビー・フォー・ストリーツ CLT https://www.granby4streetsclt.co.uk

- ※ 5 スタインベックスタジオ https://asenseofplace.com/tag/steinbeck-studios/
- ※ 6 グランビー・ワークショップ https://granbyworkshop.co.uk/

贈られる賞。

7 ターナー賞 1984年に創設された、イギリスを拠点に活動する現代アーティストに対して

取材 | 2019年2月 協力 | Assemble / Granby Workshop / 資生堂ギャラリー / 鈴木稔 / 柴美幸



# バルセロナ市 「デジタルシティ計画」/「スーパーブロック計画」

THE CITY OF BARCELONA "DIGITAL CITY PLAN", "SUPER BLOCKS"

BARCELONA •

バルセロナ (スペイン)

スペイン北東部、カタルーニャ自治州の州都バルセロナ。人口は163万人(※1)、マドリードに次ぐスペイン第2の都市である。海と山に囲まれた豊かな自然環境、そして建築、美術、デザイン、食など多彩な文化的魅力を備えている。1992年のバルセロナ・オリンピックを契機とした大規模な都市整備により、世界有数の観光都市へと発展。しかしそのことが、家賃高騰、騒音問題、オーバーツーリズムなど、さまざまな弊害も引き起こした。スペインは独自の歴史、言語、民族性や文化を持つ17の自治州で構成されている。地中海に面し、古くから商工業が盛んだったカタルーニャ州も自治意識は強い。2017年10月にはスペインからの分離独立が宣言され、現在も独立を求める市民活動が続いている。

## バルセロナ市「デジタルシティ計画」/「スーパーブロック計画」

THE CITY OF BARCELONA "DIGITAL CITY PLAN", "SUPER BLOCKS"

# 「ピープル・ファースト(人間中心)」 の都市へ

#### バルセロナ市/バルセロナ都市生態学庁

バルセロナ市は2000年代より、先端的な技術革新を積極的に都市政策に取り入れ、市民の生活環境の改善、新産業の創出など目指す、いわゆる「スマートシティ政策」に先駆的に取り組んできた。2015年には新たな「バルセロナ・デジタルシティ(Barcelona Digital City)」計画へとその政策がアップデートされ、世界各地の自治体や企業から大きな注目を集めている。バルセロナ都市生態学庁(BCNecologia)は「持続可能な都市モデルとそのマネジメント」に特化した政策提言を行う公共事業体(コンソーシアム)であり、バルセロナ市と協働しながら、市民の生活環境の改善とその持続可能な発展を支えている。



「バルセロナ・デジタルシティ計画」 (2015) © Barcelona City Council / © Sara Moran Rodriguez

## 「スマートシティ」を超えて (Beyond The Smart City)

2014年に、バルセロナ市は「欧州イノベーション首都(European Capital of Innovation)」(※2)に選ばれた。これは「革新的なソリューションを通して市民生活を改善した自治体」を評価するEUの制度で、バルセロナはそのタイトルを獲得したヨーロッパ最初の都市となった。駐車場、街路灯、公共交通、ゴミ収集など、さまざまな市民サービスに積極的にICT(情報通信技術)を取り入れ、行政内部のガバナンスを改善し、大学、研究機関、民間企業との横断的なネットワークづくりに取り組んできた、いわゆる「スマートシティ政策」が高く評価された結果だ。以降、「スマートシティ」を目指すフロントランナーとして、バルセロナは世界的に大きな注目を集めてきた。



バルセロナ市内アシャンプラ地区

しかし翌2015年、バルセロナ市はこれまでのスマートシティ政策の成果に一定の評価を与えたうえで、その政策方針を大きく見直している。事実上「スマートシティ部門」は廃止され、新たに「バルセロナ・デジタルシティ(Barcelona Digital City)」計画(※3)をスタートさせた。「バルセロナ・デジタルシティ」計画は、次世代における技術主導の公共サービスの戦略方針を示すマスタープランである。この中でバルセロナ市は、「開かれた政府(Open Government)から、真に民主的な都市(Democratic City)へ」を明確に宣言し、革新的技術とは「人々に力を与えることによって、都市を変革するための道具」と再定義した。

これまで目指してきた行政の効率化や市民生活を支える民間ビジネスの創出のためだけではなく、市民とともに、社会的格差の是正、経済的な正義、男女の平等、生活環境の改善など、誰にとっても暮らしやすい「社会の質が

高い都市を目指す」という宣言であった。「テクノロジー・ファースト」から「ピープル・ファースト」から「ピープル・ファースト (人間中心)」へ。それが、バルセロナ市が描いた「スマートシティを超える(Beyond The Smart City)」都市の姿だった。

# 市民から得たデータは 市民に還元する

これまでのスマートシティ政策では、都市インフラにスマート技術を投入することで、都市のさまざまな現象をデータとして捉えることに成功してきた。だがその一方で、民間のテクノロジー企業によるパブリックデータの独占や、膨大なコストがかかるという側面も指摘されている。それに対して、「バルセロナ・デジタルシティ」計画では、バルセロナ市としての「技術的な主権(Technological Sovereignty)」を確立する方針へ転換した。

STORY 02 BARCELONA STORY 02 BARCELONA



バルセロナ市データ局

市民から得たデータを市民に還元し、市民が データを所有・管理できるモデルに移行するこ と。そのために、バルセロナ市が自らオープン ソース・ソフトウェアによって都市をマネジメント する独自のシステム基盤を構築すること。市民生 活に関するデータを保護すること。こうした体制 を整えたうえで、市民やNPOなどの団体、また 企業など多様な主体がパブリックデータにアク セスできる環境へと変えていくという戦略である。 これまでのスマートシティ政策の中で、バルセ ロナ市はセンサーを用いて大気、騒音、水質、 気温といった生活環境をリアルタイムに捉え、 市民の生活の質の向上を目指す都市マネジメ ントを先駆的に行ってきた。「バルセロナ・デ ジタルシティ」計画では、こうしたセンサーか ら取得される都市のリアルタイムデータを一元 管理するための統合プラットフォーム「セン ティーロ (Sentilo)」(※4) が独自開発された。 そこには、行政内組織の壁を取り払い、それぞ れの担当者がともに「ひとつのデータ」を共有す ることで、連携と新たな協力を生み、より質の高 い公共サービスを実現しようとする狙いがある。 「バルセロナ・デジタルシティ」計画とともに生 まれた市データ局 (Oficina Municipal de



バルセロナ市役所内

Dades)を中心に、バルセロナ市が管理してい るさまざまな都市データを、ウェブポータルを 通じて市民に公開する「オープンデータ・ガバ ナンス」の取り組みも進んでいった。2018年 時点で450のデータセットを公開している。 さらに、市民自らが課題を発見・共有し、新 たな政策を提案するオンライン参加型プラット フォーム「デシディム (Decidim)」の運用も 始まった。2016年から2019年の3年間で、 すでに3万1000以上の市民が登録し、9000 以上の市民からの提案が集まっている(※5)。 交通渋滞や大気汚染、環境の悪化、社会的 格差といった都市が抱えている課題は、決して インフラの効率化だけで解消されるものではな い。市民の参加、行政との協働、お互いの関 係を豊かにしていくことに解決の糸口があると いう考えによって、こうした仕組みづくりが進 められているのだ。

# 「私たちは 変えることができる |

バルセロナ市では、こうした「バルセロナ・デ

ジタルシティ」計画のために、市民、特に若者を対象とするアウトリーチ活動を重要視している。それは先述した「真に民主的な都市」の担い手を育んでいくための取り組みだ。2018年からスタートした「バルセロナ・オープンデータ・チャレンジ(Barcelona Dades Obertes Challenge)」はそのひとつで、バルセロナ市が公開しているオープンデータをもとに社会の課題を見つけ出し、その解決策を生み出すことを狙いとするコンペティションである。

地元の公立学校、フェラン・タラダ校(Institut Ferran Tallada)は、2018年の参加校のひとつ。この学校に通う15~16歳の男女グループ(スペインの中等教育システムの第4学年)が取り組んだのは、バルセロナ市内の地区ごとの住民の多様性を明らかにするというものだった。彼らは、バルセロナ市のオープンデータをもとに、7つの指標を使って地区ごとの「社会的結束指数(ICS:Índex sin-tètic de cohesió social)」を導き出し、データの可視化を行った。民族的多様性や社会的格差が生まれている状況などを含め、鋭く社会の状況を捉えたこの取り組みは、見事に初年度のコンペティションの大賞として選ばれた。

「普段はスポーツや音楽、ゲームを楽しんでいるごく一般的な生徒たちです。放課後に熱心に取り組んでいましたね。中等教育の4年目では、大学入試資格につながる教育プログラムを学びながら、将来のためにいくつかの専門科目を選択する必要があります。その中で技術革新やビッグデータなどを扱う科目は重要ですし、彼

ら自身が大きな興味を持つ領域でした」(デビッド・サンチェスさん/フェラン・タラダ校教師)

デビッド・サンチェスさんは、バルセロナ市が 積極的に健康、安全性、環境など市民の日 常生活に関わるデータを幅広く生成し公開し ていること、そしてその透明性の高い行政運 営を高く評価している。若者たち自身が暮ら す都市とその複雑性を理解するための重要な きっかけを提供するとともに、彼らがそれぞれ の専門性を活かした仕事を持ち、自分自身の 関心に相応しい職業を見出していくためにも 有益だと考えている。





フェラン・タラダ校の生徒たち (上) は、バルセロナ市内の「社会的結束指数」(下) を導き出した



66

若い彼らにとって、『都市を考えること』はとても本質的なテーマです。 それは『自分たちの町は自分たちで変えられる』という感覚を 育むことにつながります。

「まだ若い彼らにとって、『都市を考えること』 はとても本質的なテーマです。多様性が進んだ 社会は、不平等や格差を広げていくという現実 があります。彼らはそのことを、今自分たちが 取り組むべきテーマとして選び出しました。そ れは『自分たちの町は自分たちで変えられる』 という感覚を育むことにつながります」(デビッ





バルセロナ市内では日常的に見られる風景

ド・サンチェスさん)

「スマートシティ」から「スマートシチズン」へ。 そこには、これまでの政策の中で生じた本質的 な「問い」がある。

# 「社会的空間」を取り戻す

こうしたバルセロナ市の「ピープル・ファースト (人間中心)」という発想は、実際の空間計画 でも実践されている。

例えば、「スーパーブロック」計画(※6)と呼ばれるプロジェクト。都市の中で自動車によって占められていた空間を減らし、その代わりに市民の「生活のための空間」を拡張させていくことがこの計画の目的だ。

複数の街区をひとつの大きな塊(=スーパーブロック)として捉え直し、この内部への自動車の乗り入れを制限。代わってこれまで車道として使われていた空間を、公園、イベントスペース、野外シネマ、市場などとして利用し、近隣住民と近隣で活動するさまざまな組織や事業体が活用できる、社会的・文化的な空間へと転換させていくのだ。

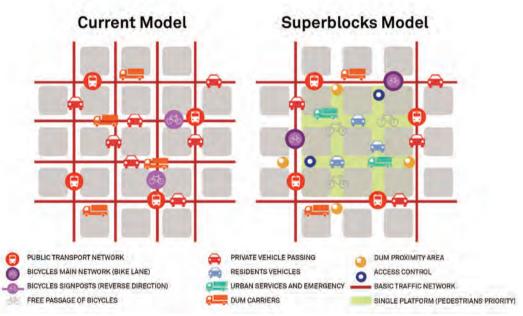
バルセロナ市はこの計画によって、都市空間 に占める「歩行者用スペース:車道」の割合を、 現在の「45:55」から「69:31」に逆転さ せようと試みている。

もともとこの計画は、都市の緑地の不足、大

気汚染、騒音問題、パブリックスペースの確保といった課題への対応として検討されたものであった。緑のインフラを大幅に増やしエネルギー消費を減らすことで、生活環境を改善することが具体的な達成目標として設定されている。

現在、バルセロナ市内では6カ所の「スーパーブロック」が生まれている。そのうちのひとつ、市内東部のポブレノウ地区。この地区は、19世紀後半の産業革命以降、繊維産業や製造業で栄えたスペイン随一の工業地区であったが、公害問題などにより地区産業が衰退した。

21



「スーパーブロック」モデル © Agència d'Ecologia Urbana de Barcelona (BCNecologia)

#### 「スーパーブロック (Superblocks)」

バルセロナ市内の大部分は、格子状の都市構造で形成されている。「スーパーブロック」計画は、その格子状の街区のうち9つ(縦3列、横3列の計9つ)を1単位として、約400×400mのひとつの大きな塊(=スーパーブロック)として捉え、ブロック内の空間を歩行者と自転車専用とする計画だ。「スーパーブロック」外部の道路に関しては従来の交通網と変わらない。内部に進入する近隣住民の自動車に関しては、制限速度を10km/h以下に規制し、死亡事故の発生を抑え、市民の安全と健康を守るよう努めている。またこの計画は都市全体の交通計画とも連携しており、「スーパーブロック」の外部道路には、400mおきにバス停が設置されるなど、市民生活の利便性を妨げない仕組みが考えられている。「スーパーブロック」一辺の「400m」という距離設定は、「人が5分で歩ける距離」であることがその理由になっている。

STORY 02 BARCELONA STORY 02 BARCELONA



ポブレノウ地区の「スーパーブロック」

その後、1992年のバルセロナオリンピックをきっかけに、IT産業集積地としての再生を目指してきた地区である。今も残る歴史的な産業遺産も活かしながら、壁面緑化された建築、スマートライティング、軌道を緑化したトラムといったサステナビリティに配慮した空間再生や、市民向けシェアサイクルシステム「ビィシング (Bicing)」、電気自動車のチャージステーション、また先端的な企業、大学、若い起業家たちが集うシェアオフィスなどが混在し、新たな活気を持った都市空間へと生まれ変わろうとしているエリアだ。

「スーパーブロック」の内側に生み出された空間の中では、近隣住民やオフィスワーカーたちが、それぞれの時間を楽しんでいる姿がある。 木製のブランコや滑り台のある小さな公園と、 幼い子どもを抱いた若い母親たち。市内の舗道のタイルにも描かれている「バルセロナの花(Flor de Barcelona)」がペイントされた、巨大な植木鉢や花壇。路上に設置された卓球台で楽しむ青年たち。同じく路上のテーブルを囲んでランチボックスの食事を楽しむ女性たち。その合間をときおり自転車に乗った人たちが縫っていく。大きなピアノの鍵盤を描きこんだストリートアートと、「MUNTANYES REGALADES」(※7)というメッセージ。

こうした空間の使い方は近隣住民やこのエリア に勤める人たちのアイデアに委ねられており、ここを「社会的空間 (ソーシャルスペース)」 として誰もが関わりを持つ場所へと育てていくことが目的だ。音楽イベントなども開催され、文化やアート、スポーツなど、市民を主体とした多面的な利用が実践されている。

## 都市を「生態系」として捉える

この「スーパーブロック」は、バルセロナ都市生態学庁が考案し、バルセロナ市に提案した計画である。バルセロナ都市生態学庁(BCNecologia)はバルセロナ市議会(the City Council of Barcelona)、バルセロナ都市圏議会(the Mu-nicipal Council and Metropolitan Area of Barcelona)、バルセロナ州議会(the Barcelona Provincial Council)によって、「持続可能な都市モデルとそのためのマネージメント」に特化した政策提言を行う公共事業体(コンソーシアム)として、2000年に設立された。モビリティ、エネルギー、廃棄物管理、水管理、都市計画、生物多様性などの領域で、都市の持続可能なソリューションを開発している。

バルセロナ都市生態学庁では、その場所に暮 らす人々を主な構成要素とする「生態系(エコ

システム)」として都市を捉える「エコシステミッ ク・アーバニズム (Ecosystemic Urbanism)」 という理論 (※8) をもとに、4つの軸、15の原則、 そして45のインジケーターからなる独自の評価 指標で、都市の持続可能性を検証している。そ の主な4つの評価軸は、「コンパクトさと機能性」 「複雑性」「効率性」「社会的包摂性」である。 都市に暮らす市民同士、そして人と環境との関 係性を重視することにその大きな特徴がある。 「スーパーブロック」の場合は、400~500メー トル四方の中に約6000人の地域住民が暮ら し、約400の事業者が活動することが可能な 「ユニット」(単位)として捉えられている。そこ で消費されるエネルギーや自然資源の量は都 市の中に設置されたセンサーで計測される。ま たさまざまな組織や事業者、市民団体などの 活動量についても検証されている。こうした具 体的なエビデンスをもとにして、「都市の生態 系」のマネージメントが行われるのだ。



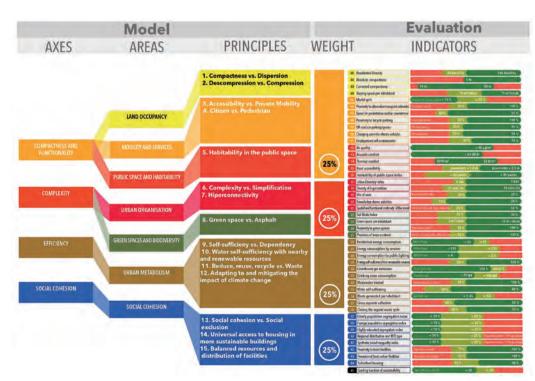
ポブレノウ地区の「スーパーブロック」

エネルギー消費を減らしながら多様な人々の 活動を増やしていくことを都市の生態系の「持 続的な発展」として捉え、そこから生まれる活 力や複雑性が知識創造社会における都市の 魅力となり、地域の競争基盤になるというヴィ ジョンだ。

またこうした指標を明らかにすることで、環境、 社会、経済、文化といった各政策領域を横断 し、統合的な視点で事業の効果(マルチセク ター効果)を検証できる状況を整え、合理的か つ効果的な政策策定を実現しようとしている。

「空気がきれいで、緑地が多く、より秩序正し く持続可能な方法で移動する都市。人々が公 共空間で自分の場所を取り戻す都市。私たちはすべての通りを生命で満たします」(バルセロナ市役所「スーパーブロック」計画より)

こうしたデジタルとフィジカルの技術を融合させるバルセロナ市の先駆的な都市政策を推進する大きな動機となっているのは、1992年のバルセロナ・オリンピックや、2004年の世界文化フォーラム開催という巨大イベントの後に起こった経済不況という反動と、当時の行きすぎたインバウンド向け都市整備事業によって「市民の町を外から来る人たちに譲り渡してしまった」という苦い経験とその自戒にある。そこに暮らす人を中心にしなければ、都市の持続性



「エコシステミック・アーバニズム(Ecosystemic Urbanism)」の評価指標 ® Agència d'Ecología Urbana de Barcelona (BCNecología)



バルセロナ市内

はない。過去の経験とその教訓から、真に民主 的な都市(デモクラティック・シティ)を目指す ヴィジョンと、柔軟で実験性に富んだバルセロ ナの「生活圏」構想が生まれている。

「バルセロナ・デジタルシティ」計画や、「スーパーブロック」も、一朝一夕に完成するものではない。デジタルプラットフォームの構築も、それを活かしたフィジカルな都市空間の実現も、時間をかけて、徐々に実装・整備されてきたのだ。こうした漸進的なプロセスを支え続けてい

るのは、「都市空間が人間を疎外しないこと、 誰もがそこに存在できる環境をつくり出すこと」 という明確なヴィジョンがあるからだ。

大きな都市の中に、まるで「緑に満ちた小さな村」のように浮かび上がる「スーパーブロック」。この小さなユニットが次々に連結していくことで、都市全体の生態系が再編成され、次の時代に適応した都市へとシフトしていく。それがこの計画を通してバルセロナ市が目指す「ピープル・ファースト(人間中心)」な都市の風景である。

#### ピープル・ファーストの遺伝子 (DNA)

「板チョコのよう」とも言われる、碁盤の目が整然と並んで広がるバルセロナ市の都市構造。19世紀半ばのカタルーニャの都市計画者、イルデフォンソ・セルダ (Ildefons Cerdà i Sunye) による計画が基盤となっている。産業革命時代における急激な都市拡張とその過密や劣悪な生活環境に対して、あらゆる街路や街区をさまざまな人が平等に利用し自由に移動できるような、格子状のグリッドシステムを設計した。バルセロナの都市構造にはそもそも「ビーブル・ファースト(人間中心)」の素地がある、という見方もできるのだ (※9)。「スーパーブロック」計画は、こうした思想と、この町の文化を受け継ぎ、そこに新たなテクノロジーの可能性を活かすことで、誰もが暮らしやすい生活環境を取り戻そうとする試みだと言える。



バルセロナ市役所にはイルデフォンソ・セルダの都市計画図が貼り出されていた

25

## 参照事例 | 神戸市「ワールド・データビス・チャレンジ|

2018年に姉妹都市となって 25年を迎えたスペイン・バルセロナ市と神戸市が、「オープンデータ・ガバナンス」の領域でともに学び合いながら新たな都市ソリューションを生み出す取り組みとして、国際ワークショップ「ワールド・データビス・チャレンジ」(※10)を共催している。

神戸市が公開しているオープンデータをもとに、都市の抱える課題を解決するためのプロジェクトやアプリケーション、サービスの構想をつくり出すことに挑戦しようという、一般公募型のコンペティションだ。プログラムには、バルセロナ市との人材交流の機会も含まれており、大学生を中心に参加が広がっている。このコンペティションからは、神戸大学の大学生が、消防局の救急出動データをもとにより迅速かつ効率的な救急搬送を実現する方法を考案



神戸港 (兵庫県神戸市中央区)

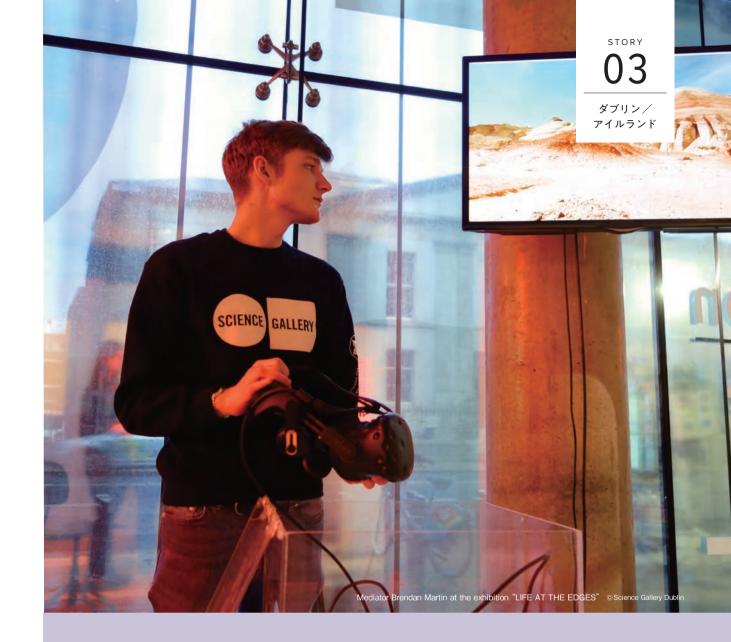
した「アンビュランス・シュミレーター」など、 行政と市民とが協働する取り組みも実際に生まれている。神戸市では、データを通して町の 状況やその課題が、今まで以上にクリアに見え ることで、若い世代の人たちにとって、町を「自 分たちごと」として考えてみる機会が広がって いくことを期待している。

#### 注釈

- ※1 バルセロナ市統計部データ (2018年) より。 https://www.bcn.cat/estadistica/castella/dades/anuari/cap02/ C020101.htm
- ※2「Barcelona is "iCapital" of Europe」(EU委員会・2014年) より。 https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/IP\_14\_239
- ※3 バルセロナ市「バルセロナ・デジタル・シティ (Barcelona Digital City)」 計画より。 https://ajuntament.barcelona.cat/digital/en
- ※4「センティーロ(Sentilo)」はオープンソース・ソフトウェアで開発・公開され、 バルセロナ市以外の自治体でも使われている。バルセロナ市は同じヴィジョン を持った他の都市とともに、「ビーブル・ファースト(人間中心)」の都市づく
- 5 https://ajuntament.barcelona.cat/participaciociutadana/en/noticia/report-on-the-decidim-platform-2016-2019\_792822

- ※6 バルセロナ市「スーパーブロック」計画より。 http://ajuntament.barcelona.cat/superilles/es/
- ※7 「MUNTANYES REGALADES」はカタルーニャ語で「最愛の山」という 意味。カタルーニャの人たちにとって聖なる山として崇められているカニグー山 (Canigou)を歌った伝承歌のタイトル。
- ※8「エコシステミック・アーバニズム(Ecosystemic Urbanism)」は、バルセロナ都市生態学庁の創設者でありディレクターであるサルバドール・ルエダ氏(Salvador Rueda)によって構想された。ルエダ氏は近代以降の都市構造を決定づけた「アテネ憲章」(1933年)に対し、「Ecosystemic Urbanism」理論に基づく「バルセロナ憲章」を作成し、2018年に発表している。
- ※9 阿部大輔「イルデフォンソ・セルダの著書「都市計画の一般理論」に至る 計画概念についての試論」(日本都市計画学会都市計画論文集 No.45-3 2010 年10月) 参照。
- ※10 神戸市「ワールドデータ・ビス・チャレンジ」より。 http://kobe-barcelona.net/

取材 | 2018年11月 協力 | Ajuntament de Barcelona / Institut Ferran Tallada / 神戸市/インフォ・ラウンジ株式会社



# サイエンスギャラリー・ インターナショナル

SCIENCE GALLERY INTERNATIONAL

DUBLIN

27

#### ダブリン (アイルランド)

アイルランド島東部、リフィー川河口に位置するアイルランドの首都で、政治・経済・文化の中心地。人口は139万6000人(※1)。 これはアイルランド全人口約480万人の3分の1に当たる。アイルランドでは2008年に不動産バブルが崩壊し、深刻な金融危機を迎えた。だがこの10年で急速に経済を立て直し、現在では国内総生産(GDP)の伸び率は、EU加盟国内でトップクラス。首都ダブリンは多くの多国籍企業が拠点を置く重要な経済センターとなっている。

#### サイエンスギャラリー・インターナショナル

SCIENCE GALLERY INTERNATIONAL

# 若者たちの可能性を育てる 国際的プラットフォーム

#### サイエンスギャラリー・インターナショナル

トリニティ・カレッジ(ダブリン大学)が 2008年に立ち上げた非営利のサイエンスセンター「サイエンスギャラリー・ダブリン」。ここでは、『科学(サイエンス)とアートの衝突』をテーマに、広く世界各地から集められた最新の科学的・芸術的探究が、エキシビションや多様な教育プログラムを通して広く一般市民に提供されている。2012年以降は、このダブリンでの成功に基づいて国際ネットワーク化が進められた。現在、ダブリン、ロンドン(英国)、メルボルン(オーストラリア)、ベンガルール(インド)、ベニス(イタリア)、ロッテルダム(オランダ)、デトロイト(米国)、アトランタ(米国)など、世界各地の大学と都市によって「サイエンスギャラリー・インターナショナル」が形成されている。サイエンスギャラリー・インターナショナルでは、特に、全世界の15~25歳の次世代人材の創造性能力開発に注力しており、大学、行政、企業などからの支援を受けて運営されている。

https://www.sciencegallery.org/

# 科学的探求を 社会に還元する

ダブリン市内中心部。ガラスのファサードから 差し込む柔らかな日差しに満ちた空間の中で 談笑する人たち。そこには若い大学生だけで なく、年配の人も、幼い子どもを連れた家族 もいて、ギャラリースペースと連続するカフェ はさまざまな人たちが行き交いその活気が絶 えることはない。リラックスした雰囲気のすぐ 横では、「サイエンスギャラリー」の黒いロゴ Tシャツを着た若者たちが熱心に、展示され ている興味深いプロジェクト(それは長期の 宇宙旅行で引き起こされる骨粗鬆症や筋萎縮 などの症状を防ぐために設計されたワークアウ トマシンのアイデア)を前にして、宇宙旅行の 夢について話し合っている。

トリニティ・カレッジ(ダブリン大学)は、 400年以上もの歴史を有するヨーロッパを代



Aisling Murray, Head of Programmes, in conversation with Cían Walsh, Exhibitions Producer. ©Science Gallery Dublin

表する大学のひとつ。有名な「ケルズの書」(9世紀の聖書の写本)をはじめとした、貴重な書物や歴史的文献を所蔵するこの大学の図書館の存在は世界的にもよく知られている。ちょうどその反対側の棟にある現代的な「サイエンスギャラリー」の空間との対比はとても面

白い。

「サイエンスギャラリー」は、2008年にスタートした大学にとっての新たな取り組みだ。それは大学の従来の役割である「研究」「教育」にとどまらない、最先端の科学的探求の成果を「社会に還元する」という3つ目の役割を果たすためのチャレンジとして計画された。

「これまでの大学の研究のあり方は、極めて個別的、閉鎖的で、いわゆる『サイロ』型というものでした。大学の外の一般の人たちにとっては、自分の町の大学でどんな研究がされているのか、関心があるわけではない。それがどんな素晴らしい研究であったとしても。



トリニティ・カレッジ(ダブリン大学)

しかし本来、科学的な探求とは生活者の日常とつながってこそ価値が生まれるものなのです」(アンドレア・バンデリ博士/サイエンスギャラリー・インターナショナル エグゼクティブディレクター)

2008年は、不動産バブルの崩壊によってアイルランド全土が深刻な経済危機を迎えた年でもある。この年に「サイエンスギャラリー」は、ダブリン市にとっての「再開発プロジェクト」の一環として計画されている。



サイエンスギャラリー・ダブリン (トリニティ・カレッジ)

「実はこの場所は、かつては大学の駐車場として使われていました。敷地のエッジ(周縁)部分に当たります。つまり大学と町の境界、大学と町の接合部なのです。今では、学生、研究者だけではなく、町の人たちや観光客も来てくれるので、年間40万人が訪れてくるようになっています。すっかりこの町の中に定着したようです」(アンドレア・バンデリ博士)

## 未来の「資源 | を呼び集める

「サイエンスギャラリー」では、今、若い学生 たちが挑んでいる新しいリサーチ成果やその 発想を、地域にとっての、そして未来にとって の「資源」として捉え直し、展示(エキシビショ ン)という方法で広く公開している。それが 「ギャラリー」たる所以でもあるわけだが、同 時に、「誰もがふらっと立ち寄りたくなる場所」 として印象づけるという狙いもある。

さて「サイエンスギャラリー」の運営方法は少々ユニークだ。

ひとつ目が「オープンコール (OPEN CALL)」という仕組み。ここには常設の展示は一切なく、年間3~4件のテーマが設定される。そのテーマを考えるための道具や素材として、世界各地から多彩な科学的リサーチ、研究プロジェクト、そしてアート作品が公募形式によって集められる。トリニティ・カレッジの中で生まれた研究成果も含まれているが、他の大学や、個人の研究者やアーティストたちのプロジェクトも選ばれる。その応募資格に制限はない。必ずしも大学生や研究者である必要はないのだ。まさに「オープンコール(開かれた呼びかけ)」である。

半年間くらいの公募期間で毎回のテーマに世 界各地から約200点程度の応募が集まってくる という。そしてテーマに相応しいと思われるプ



Meidator Cillian Gartlan during the exhibition "LIFE AT THE EDGES" ©Science Gallery Dublin







© Science Gallery Dublin

ロジェクトを外部の科学者や専門家たちが検討し、エキシビションが企画されていくという仕組 みだ。またエキシビションと連携しながら、さま ざまな教育プログラムも実施されている。

「大学内だけに閉じるのではなく、もっと広く若い人たちが自由に興味のあるテーマを探求できる機会を提供していきたいと考えています。ギャラリーという形態での展示を通して、若者たちが人知れず探求してきたことの成果やその価値を、広く社会に還元していきたいのです」(アンドレア・バンデリ博士)

「年間に3~4つの企画をつくります。夏は子どもたちやファミリー層を意識した少しプレイフルなテーマを、冬は逆に少し社会問題に引き寄せた大人向けでアーティスティックなテーマを考えています。今世界にはどのような社会課題があり、どのような科学的な探索が行われているのか、そのことをなるべく自分の暮らしに引き寄せて考えられることが重要。大切なのは、アクセスのしやすさ(Easy to Access)、親密さ(Intimacy)、つながり(Connection)。この3つだと思います」(アシュリン・マーレイ

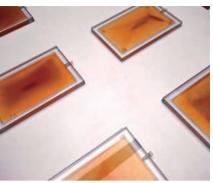
さん/サイエンスギャラリー・インターナショナ ル ヘッド・オブ・プログラム)

そして2つ目の特徴は、「メディエーター制度」 と呼ばれる仕組みだ。

「サイエンスギャラリー」で来場者へのガイダ ンスを行っているスタッフは「メディエーター (媒介者)」と呼ばれている。ここを訪れた人 たちに対して、エキシビションで紹介されてい るプロジェクトがどんな問いを含んでいるの か、それが私たちの生活とどのようなつながり があるのかを、来場者との会話を通してともに 考えることを促していく存在である。科学的探 求と来場者とをつなぐ"ヒューマン・インター フェイス"であり、メディエーターたちこそが 「サイエンスギャラリー」全体の鍵を握ってい る最も重要な存在として位置付けられている。 このメディエーターを務めるのは主に学生たち。 トリニティ・カレッジの学生だけでなく、他の 大学に通う学生や、あるいは大学生ではない 若者たちも選ばれている。また彼らはボラン ティアではなく、あくまでもパートタイムワー カーとして雇用されている。ここでメディエー ターとして働くことで、自分の研究テーマを社

31





Grace D'Arcy, former mediator, now Research Assistant at Science Gallery Dublin @Science Gallery Dublin

会と結びつける機会を持ちながら、同時に収入も得ることで、自己の研究を継続していくことができる仕組みとなっている。メディエーターたちのバックグラウンドも、物理学、医学、自然科学、音楽、アートなど非常に多岐にわたる。彼ら同士の触発も企図されている。

「メディカルサイエンスの学位取得後、自身の研究活動を続けながらメディエーターとして働いています。この大学でも、学生たちはコミュニケーションが苦手。でも自分の研究も含めて、学術的探求をさまざまな人たちと一緒に体験していくことは、私自身の研究にとても役立っていると感じています。『サイエンスギャラリー』はそんな機会を私たちに提供してくれているんです」(グレイス・ダーシーさん/元メディエーター、現サイエンスギャラリー・ダブリンリサーチアシスタント)

## 壁を取り払う

このような仕組みを通して、「サイエンスギャラ

リー」は、大学が従来の枠を超えて、未来への問いや新しい創造性に関心を持った人たちが出会うことができる「社会的空間(ソーシャルスペース)」となることを目指している。それは大学と都市の間に「多孔質膜(Porous Membrane)」をつくり出し、都市に創造性を呼び込む「サードプレイス」的な空間である。またダブリン市が市政の新たな取り組みを市民に対してプレゼンするためにこの場所を使うことも多くあるという。

先に書いたように、アイルランドは2008年に 深刻な金融危機を迎えたが、この10年で経済を立て直すことに成功した。現在では多く の多国籍企業が拠点を置く重要な経済セン ターとなっているが、その急速な経済成長の 影で、今でも金融危機の影響から立ち直れな い生活者もいるという。また家賃の高騰によっ て、ホームレスの数も急増している。トリニティ・ カレッジの一歩外に出たダブリン中心部にも、 ストリートに座り込んでいる青年たちの姿を多 く見かける。

「私たちも町との関わりについて強く意識して

います。トリニティ・カレッジは、やはり周囲からは敷居が高いと思われています。実際に大学の進学率もダブリンのような都市部では決して高いわけではありません。この『サイエンスギャラリー』という場所を活かして、この町の若者たちの意識から、心理的な障壁や敷居を取り払いたいと考えています。私たちは、主に15歳から25歳という年齢層、つまりこれからの自分自身の進路を考えなくてはならない年頃の若者たちを対象にしていますが、それは決してこの大学の学生だけが対象なのではありません。むしろ大学に進学できない環境にある若者でも自分自身の関心に取り組ん

でいけるような場所でありたいと考えています。 それが私たちの最も重要なミッションです」 (アンドレア・バンデリ博士)



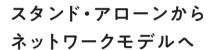
真夜中の広場で民族楽器を持ち寄り、即興演奏をする人たち (ダブリン市内)

これからは、都市やそこに暮らす人たちが、自らのアイデンティティや ローカリティを大切にしている場所にこそ、成長の可能性があるように思います。 オープンなマインドを持って、次の世代のために新しいチャレンジに挑んでいるのは、 世界中どこでもそういう都市なのです。





サイエンスギャラリー・インターナショナル [BLOOD] 展 © Science Gallery International



2012年、「サイエンスギャラリー」はトリニティ・カレッジでの成功に基づき、2020年までに8つのノード(拠点)を持つ国際的なネットワークモデルへと発展させるという目標を掲げ、「サイエンスギャラリー・インターナショナル」を設立した。この計画には世界的なテクノロジー企業の支援もあったため、わずかな期間で、現在までにダブリン、ロンドン、メルボルン、ベンガルール、ベニス、ロッテルダム、デトロイト、アトランタの8つの「サイエンスギャラリー」が誕生するに至っている。ベニスやメルボルン、ロンドンなどの拠点も、ダブリンと同様に、各地の大学を中心としながら、都市における新たな「イノベーション地区」の中心的プロジェクトとして位置付けられ設立されたものである。

またこの国際的ネットワークが形成されたことによって、エキシビションや教育プログラムも「ネットワークモデル」としての利点を最大限活かした内容へと昇華している。

例えば、2015年にダブリン、2017年にはメルボルンとロンドンとで行われた「BLOOD」 展は、「血 (BLOOD)」を、生と死、健康と病気など、生命、文化、社会のポジティブな面を表す象徴として捉えるというテーマの企画展であった。この共通したテーマとタイトルのもと、各都市での展示内容は、それぞれのローカルな歴史や文化、地域が持つ社会課題を反映するプロジェクトがその都度「オープンコール」で募集され、展示内容は何度も再編集された。例えば、メルボルンでは、伝統的なアボリジニの文化を反映したプロジェクトが新たに加えられている。

この仕組みは「リ・キュレーション(Re-Curation)」モデルと呼ばれている。単なる 巡回展ではなく、今世界共通で考えるべき同時 代的でグローバルなテーマを、各都市それぞれ のローカルの視点で捉え直し、その地域社会に 関係性の深いテーマとして考えるというわけだ。 科学的探求とは本来グローバルなものである が、地域社会の持つローカルな生活文化や社会課題と密接につながった時に、最終的にも





© Science Gallery International

たらす意味や価値が明らかとなる。「リ・キュレーション(Re-Curation)」モデルは、世界共通の「コモンセンス」とローカルな視点、その両面から科学的な探求の成果を学ぶことを可能にする。

「サイエンスギャラリー・インターナショナル」は、このユニークなネットワークモデルを支えるために、世界各地の「サイエンスギャラリー」間で、展示エキシビションの企画とそのキュレーション方針、一般の人たちの反応、セミナーやワークショップのプログラム、メディエーターのトレーニング方法、アーティストや研究者などの人的リソースなどを、オンラインや定期的なミーティングを通して共有しサポートし合う体制を整えている。またそのための知識や情報の交換を行うデジタルプラットフォームも開発している。

「ロンドンも、ベニスにも、すでにたくさんの素 晴らしいギャラリーや文化施設があります。に もかかわらず、彼らはどうして『サイエンスギャ ラリー』をつくりたいと思ったのか。それは国 際的な創造性のフロー(流れ)の中に入っていくこと、このネットワークの一員になることに価値を見出したからにほかなりません。単独の都市だけでは得られない創造性を得ることができる。そして、世界的課題に挑み、世界をフィールドとして活躍できる人材を、それぞれの拠点がお互いの協力を通して育むことができる。それがスタンドアローンではない、『サイエンスギャラリー』の世界的ネットワークモデルが持つ強みです」(アンドレア・バンデリ博士)

# すべての若者たちが 未知の課題に挑むための 創造性を持っている

産業界との関係も変化してきている。以前は、「サイエンスギャラリー」の社会的なミッションや若い世代を支援する姿勢など、その取り組みの意義に対する支援というかたちが多かった。しかし近年では、この場所を利用した共同研究というスタイルが多くなっているという。

35



トリニティ・カレッジ(ダブリン大学)

ダブリンには世界的企業のヘッドクォーターも 多く、こうした共同研究プロジェクトを通して、 多様な都市のアクター (実務者) たちが協力し 合う関係性も深まっている。また最近では、世 界経済フォーラム (World Economic Forum) のような国際機関との協働も生まれている。

「以前、『サイエンスギャラリー』のスポンサーであった某コンサルティング会社が、自分たちでラボをつくり、私たちと同じように、やはり1階部分はオープンなスペースにして、一般の人も入ってこられるようにしたそうです。しかしいくらオープンスペースといっても、企業の施設に実際に訪れる人の数は限定的で、結果的に集まってくるアイデアの幅も限られていました。そこは社会的空間(ソーシャルスペース)としての『サイエンスギャラリー』とは異なると

ころです。重要なのはやはり垣根を越えてさま ざまな人たちがともに学び合える環境なので す」(アンドレア・バンデリ博士)

グローバルな経済がもたらす問題、高齢化や 少子化、社会的格差、あるいは自然災害や 環境問題など、さまざまな未知の社会問題を 主体的に受け止め、それに取り組める次世代 人材を育てることは、生活圏の持続性にとっ て最も重要な課題である。そんな人材を育む ための、科学や技術、アートやデザインなど 多様な領域を学際的に学ぶことができる機会 や場の重要性について異を唱える人は少ない だろう。

しかし、それを実現していく場所とは、どのように計画され、どのようにして運営していけばいいのか。

私たちはどのようにして互いに学び合うことができる「社会的空間 (ソーシャルスペース)」を育てることができるのだろうか。その議論は今後一層深めていく必要がある。

「すべての若者たちが、未知の課題に挑むための創造性を持っています。そのことを理解することが大切だと思います。そして、そうした若者たちを育むという発想を社会で共有することです。これからは都市やそこに暮らす人たちが自らのアイデンティティ、いわばローカリティを大切にしているような場所にこそ、成長の可能性があるように思います。オープンなマインドを持って、次の世代のために新しいチャレンジに挑んでいるのは、今、世界中どこでもそういう都市なのです」(アンドレア・バンデリ博士)

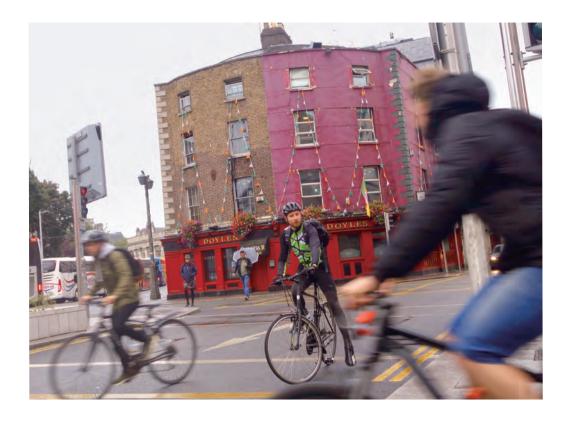




ダブリン市内



ダブリン市内を流れるリフィー川。リフィー(Liffey)とはアイルランド語で「生命」を意味する



#### 注釈

※1 アイルランド中央統計局推計より。 https://www.cso.ie

取材 | 2018年9月 協力 | Science Gallery International



# 403 アーキテクチャー 「連鎖するリノベーションプロジェクト」

403 ARCHITECTURE

"RENOVATION PROJECTS WITH NEIGHBORS" . HAMAMATSU

#### 浜松市 (静岡県)

2005年、浜松市は周辺12市町村が合併し、人口80万人を超える県下最大規模の都市となった。市域面積は約1560平方キロメートルで、これは岐阜県高山市に次いで全国第2位の広さである。浜松駅周辺を中心とした都市部、天竜川、浜名湖、遠州灘、北部の中山間地域など、その広いエリアの中に多様な風景がある。産業面でも、楽器、電子技術、輸送用機器など特徴を持った企業がいくつも存在している。2014年には「音楽」部門で、ユネスコ創造都市ネットワークに加盟を果たしている。

#### 403 アーキテクチャー「連鎖するリノベーションプロジェクト」

403 ARCHITECTURE "RENOVATION PROJECTS WITH NEIGHBORS"

# 壊しながら学び、 つくりながら整える

#### 403 アーキテクチャー

2011年に、横浜国立大学の同級生3人である彌田徹、辻琢磨、橋本健史によって設立された建築設計事務所。 静岡県浜松市を拠点として活動している。建築作品に《海老塚の段差》《富塚の天井》《代々木の見込》ほか。著書 として『建築で思考し、都市でつくる/Feedback』(LIXIL出版・2017年)。寄稿書籍に『3.11以後の建築:社 会と建築家の新しい関係』『en[縁]:アート・オブ・ネクサス』『リノベーションプラス 拡張する建築家の職能』など。 2014年に第30回吉岡賞、2016年ヴェネツィア・ビエンナーレ国際建築展日本館にて審査員特別賞。 http://www.403architecture.com

# 地方都市に生まれる「余白」には新たな可能性がある

成長から成熟へと移行する大きな時代の潮流の中で、私たちは都市を上手に成熟させていく方法を見つけられるだろうか。とりわけ地域独自の発展を支える中心的な都市は、どのようにしてその生活圏の価値を更新していくことができるのだろうか。

2005年、「平成の大合併」によって日本第2の広さを持つ自治体となり、2007年には政令指定都市への移行を実現した浜松市。だがその翌年の2008年をピークに総人口は一転して減少に転じている。しかし近年、徐々に、カフェや食堂、書店やギャラリー、ブティック、美容室など、個性的な店舗が増えてきている。浜松市に拠点を置く建築家チーム「403アー

キテクチャー」は、この町の既存の基本構造を活かしながら、都市を刷新していくプロジェクトを多数手がけている。それはかつてのような中心市街地のハレの賑わいを取り戻すという発想とは異なる、人と人とのつながりを取り戻すことから生まれる、柔らかくてしなやかな都市魅力の再生だ。



浜松市街地 © Haruka Aoki



カギヤビル ©Haruka Aoki

首都圏の大学を卒業したメンバーによる「403 アーキテクチャー」が、なぜ浜松にオフィスを 開いたのか。それは彼らが学生だった 2010 年、浜松の市街地における空き家や空き店舗 の分布を調べるたことがきっかけだった。

所有者の高齢化や後継者の有無、商売のやり 方など、さまざまな個別の事情によって、空き 家や空き店舗はランダムに、虫食い状に町の 中に発生していく。逆に空き店舗のように見え ても、実はネット通販を中心に営業を行ってい たりする。こうした成熟期の都市の様相は一 見するだけでは捉えることが極めて難しい。

「開発業者は、新しい開発案件のプロモーションはしますが、その後、それがどのように維持されていくかという発想はまったくありません。 空いたところは市場の原理に任せているだけなので、都市自体の維持管理はされない。 町で何が起きているのかが本当に見えにくくなっ

ている。だから、初めはとにかく歩きながら、 直接町の人たちに会って話しをして、地道に ひとつひとつの状況を調べていったんです」 (橋本健史さん/403 アーキテクチャー)

町の状況を丁寧に調べるうち、橋本さんたちは都市にランダムに「余白」が生まれている状況に対して、どこかで新しい可能性を感じ始めていったという。大学で都市と建築との関係、特に「建築で都市をつくる」ことを学んでいた彼らは、その大きすぎるスケール感に対して、もっと自分自身の手を動かして具体的なことをやりたい、人の生活の近くで「生っぽい」感覚の仕事をやりたいと思っていた。実際に町を歩いていく中で出会った人たちとのつながりも広がり、結果的に浜松にオフィスを開くことを決意する。そして出会いとつながりを通して、この町に介入していく小さな規模のプロジェクトが生まれていった。



手打ち蕎麦 naru © Haruka Aoki

## 動かないものを 動かしてみる

プロジェクト・ケース①「手打ち蕎麦 naru」

Uターンで浜松に戻ってきた人が、新たに独立して始めた蕎麦屋。古いビルの構造を活かしたその店舗の内部を、橋本さんたちは、近くで解体されたビルから貰ってきたバーチカルブラインドなどの素材を使ってデザインした。また改装プロセス自体を「展覧会」と称して一般に公開しながら、空間が変わっていく様子を近隣の人たちと共有しながら完成させた。今、その場所は、飲食、イベント、ギャラリーなど多目的に使えるユニークな空間となっている。

「オーナーさんは、東京や海外でいろんな経験 をされてから、この町に戻ってきている方なん



手打ち蕎麦 naru © Haruka Aoki

です。その経験を通して新しい場所づくりをしようとされている。でも何か具体的な完成像が見えているわけではないのです。その中で一緒に話しながら、いろいろなパターン、ストーリーを考えていきました。何が可能なのかを一緒に探り合っていく。そこにあるものを使って試していく。そういうプロセスの中で徐々に進むべき方向がわかってくる」(橋本健史さん)

#### プロジェクト・ケース②「美容室 enn」

この美容室で依頼されたのは、店舗の中に「休憩スペース」をつくること。 橋本さんたちはビルの屋上にあった木造ロフトを解体する話を聞きつけ、その木材を組み替えて「休憩スペース」をつくり出した。そのプロセスでは、オーナーとともに工具を手にして、共同製作する場面も多くあったという。

「京都で美容室をされていて、地元に戻ってこられた方。ご自身で何でもつくってしまう人なんです。例えばこのシェルフなどは、小学校の跳び箱を使った手づくりです。脚はスケートボードのパーツ。照明も自作したもの。僕たちは実際に工具を借りたり、道具の使い方を教わったり、空間に対する感性まで学びながらつくっていきました。お互いの立場とか関係性がとても流動的なんです。つくりながら学ばせてもらいました」(橋本健史さん)



美容室 enn © Haruka Aoki

通常、建物を設計する時は、その大きさや形や材料を決めて、必要な分量を集めて組み立てていく。しかし橋本さんたちは、こうしたプロセスとは逆に、既存のストックを見直し、そこにある素材(マテリアル)を活かし、それらを動かしたり、組み立て直したりしながら、新しい空間と新しい体験をつくり出そうとしていく。依頼する側とされる側との関係も流動的で明確に分かれない。その役割も協働的であり、時には入れ替わることもあり得る。



美容室 enn © Haruka Aoki

「建築や都市は、基本的には『動かない』ものという印象が強いと思うのですが、実際には人間の身体ほどではないにせよ、一定の期間が来たらメンテナンスするのが当たり前だし、『動いている』ものなんです。『動かない』と思ってしまうから活用されずに放置される。そしてそこにあるものに気づかずにまた新しいものがつくられてしまう。昔の日本の住宅は、増築したり、減築したり、屋根を増やしたり、あるいは柱を取ったり、ごそっと改造できるという価値観でつくられてきました。つくって終わり、デザインして竣工したら終わり、という発想はごく最近の考え方でしかない。

だから、僕たちはいつも『動かない』ものを どうすれば『動いている』状態にできるかを 考えます。建物の部材だけではなくて、巨大 な都市の構造からささやかな日常の行為まで、 そこにあるものの配置を換えたり、活かし方を 変えたりしていく。するとその空間はもちろん、 人と人との関わりまでが更新されていきます。 それぞれのプロジェクトがどこかでつながって いくんです」(橋本健史さん)

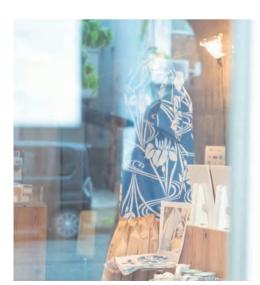
それは、町を人間の身体として見立てたとする と、まるで身体の持っている機能を整え直し、 新陳代謝をもう一度活性化させていくようなア プローチだ。

## 小さなエコノミーを誘発する 仕掛けをつくる

プロジェクト・ケース ③

**「ニューショップ(カギヤビル)」** 

浜松の中心市街地の幹線道路沿いには、戦 後に建てられた防火帯建築と呼ばれる古いビ ルが今でも多く残っている。江戸時代から繊



ニューショップ(カギヤビル) ©Haruka Aoki





66

この場にとって良い状況をつくること。 「何もない」ということはないはずなんです。 ストックはどんな町にも必ずある。

22

維産業が盛んだったこともあり、工業化が早くから進んだ。第二次世界大戦期には軍需工業も多くつくられたが、そのために戦争被害も大きく、市街地の実に90%以上が灰燼に帰したという。

戦後復興のためにつくられた防火帯建築は、 燃えにくく丈夫な建築であり、また共同出資に よる権利関係が複雑であることなどから建て 替えがあまり進まなかった。結果的に都市の 骨格として残り、この町の特徴的な風景を生 み出している。

カギヤビルは、こうした防火帯建築の典型的 な建物である。写真家の経営するアートブック

ショップ、ギャラリーなど、建物の魅力に惹かれた若い世代が入居しているこの界隈の中心的な存在だ。「403 アーキテクチャー」はこのビルの中でも複数のプロジェクトを手がけてきた。

カギヤビルに入居している「ニューショップ」は、個人や地域企業など、この町で新たな店を始めようとする人たちをサポートしている。ここはごく簡単に言えば委託販売の店なのだが、その委託スペースの設定がユニークである。立てた杉角材の上面10cm四方が、スペースの1単位。つまり腕時計1本、サボテン1鉢から販売可能というわけだ。もちろん広い

スペースが欲しければ複数の角材を借りればいい。現在この店では、雑貨、書籍、小物、家具、あるいは地域企業の新商品など、さまざまな個性的なプロダクトが販売されている。

当初、「403 アーキテクチャー」は店舗設計を依頼された。しかしオーナーに提案したのは、営業の要諦となる先述の「角材を什器として1本あたりから借りられる」というシステムだった。「今、浜松の中心市街地で新たに物販のための店舗を構えるには、資金が必要なわりに結果が見えにくいというリスクがあるわけです。僕たちはそのハードルを極限まで下げてみたらどうなるだろうかと考えました。できる限り負荷を減らして、意欲のある個人や地域企業が小さなスペースから出店するにはどうすればいいだろうかと」(橋本健史さん)

例えば、これまでOEMビジネスを行っていた 地域企業がユニークな技術を活かして自社ブラ ンドのプロダクトをつくり、この場所を小さな ショールームとして活用している。小さくても個 性を持った企業がその新たな一歩を踏み出す ために、こうした「小さな単位」で自由にスケー



カギヤビル ©Haruka Aok

ルを変更できる仕組みが役立っている。大きな 岩を一度に動かすのは大変だが、小石に分解 すれば、少しずつ運ぶことができるのだ。

# 柔らかく都市を オーガナイズし直す

「403 アーキテクチャー」は、こうした取り組みを「地域活性化」のために始めたわけではない。あくまでも今の時代の、目の前の地方都市が置かれた現状の中で、建築やデザインにできることを考えた結果だという。

「この場にとって良い状況をつくること。地域と関わることによって、建築がどう面白くなるのかを知りたくてやっています。そのためには、場の持っている文脈に気づくことが必要です。よく『東京と違って何もない、何もない』って、自己否定的な声を聞きますが、『何もない』ということはないはずなんです。ストックはどんな町にも必ずある。でもその活かし方がよくわからないからストックなわけで、それがどうやったらフローとなって、この町の中で、生活圏の中で、循環していくことができるのか。そのことを考えていくのは簡単ではありませんが、やる価値があると思っています」(橋本健史さん)

今、浜松では、こうした小さなプロジェクト がさまざまな場所で同時多発的に起こってい るという。

デザインができる人、グラフィックができる人、



美容室 enn © Haruka Aoki

写真を撮影できる人、建築設計ができる人など、「403 アーキテクチャー」をはじめ、お互いに顔が見える若い世代のプレイヤーが数十名存在し、それぞれが町の中で独自のプロジェクトを動かしている。そこには、お互いがこの町のストックを使って、何か面白いと感じられるプロジェクトを、緩やかな連帯の中で動かしているという実感がある。

「もっと人口が多い都市だと、メディアを介してのアプローチが必須となって、直接のつながりだけでは関係が成り立ちにくい。規模が小さすぎると専門的な人材の選択肢も少なくなる。小さすぎず大きすぎずという規模感で、みんなが勝手にやっていて成立するくらいの感じが、浜松の特徴なのかなと思います」(橋本健史さん)

ほどよい距離感とスケール。そうした近接性、 関係性、協働性は、これからの生活圏を再生 させていくための大きな強みになる。

「それは、みんなで一緒にこの町の生活圏を つくっているという感覚です。最近、浜松に訪 れた人たちを案内するときのレパートリーや幅 が明らかに広がってきているんですよね。普 通に遊びに来ても、巡っていて楽しい町になっ てきています」(橋本健史さん)

人口が増え、右肩上がりの成長が続く時代を 通して、「ハードを整備すれば町が栄える」と いう固定観念が定着してしまった。それは常 にそこにあるストックや過去を否定し、まった く新しい変化(チェンジ)を強いることで、経 済循環を生み、都市を更新させるという行動 原理を生み出した。しかし、これからの成長 から成熟へという時代では、こうしたアプロー チは実質的に機能しない。

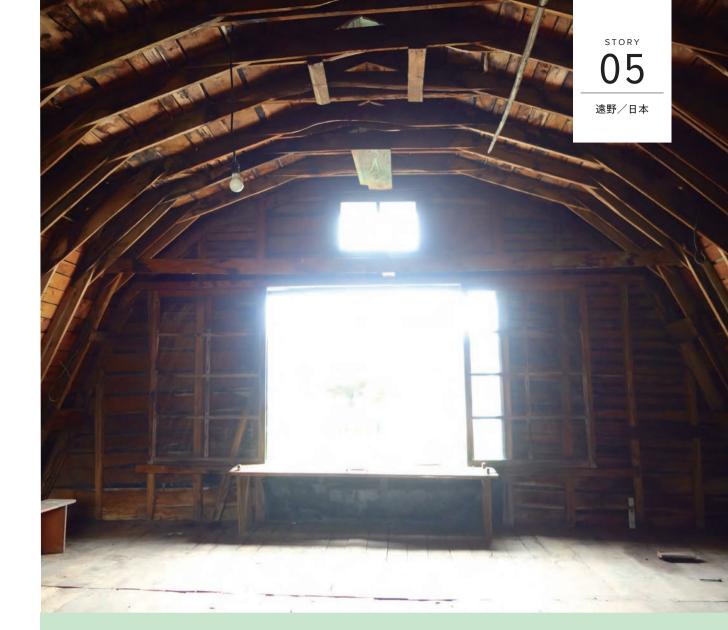
既存の都市構造、余白、都市が有するさまざまな素材 (マテリアル) や人と人との関係を活かし、それを組み直すような小さなプロジェクトが連鎖することで、緩やかに柔らかく都市をオーガナイズし直す。

壊しながら、学び、つくり直していく。それは「変化」(チェンジ)ではなくて、「更新」(シフト)という発想。それが生活圏の持続性を生み出していくのだ。



美容室 enn © Haruka Aoki





# 重文千葉家の活用を考える会 「千葉家プロジェクト」

TONO

"THE CHIBA RESIDENCE (CHIBA-KE) PROJECT"

#### 遠野市 (岩手県)

岩手県南東部の内陸に位置する遠野市。その中心部は北上山地に開けた遠野盆地にある。江戸時代には、遠野南部家の城下町として、また内陸部と三陸海岸の沿岸部とを結ぶ生活物資の交易拠点として栄えた。明治初期の遠野は30あまりの小村からなる一地域名であったが、昭和の大合併(昭和29年)、平成の大合併(平成17年)を経て、現在の遠野市が誕生した。1955年(昭和30年)に4万7110人であった人口は、2015年(平成27年)には2万8062人となっている。第2次遠野市総合計画(2015年)では、市の将来像として「永遠の日本のふるさと遠野」を掲げ、独自の「遠野遺産認定制度」を条例化するなど、地域の特性や資源を活かした「遠野らしさ」を継承していく取り組みを行っている。

取材 | 2019年7月 協力 | 403アーキテクチャー/青木遥香/浜松市のみなさん

## 重文千葉家の活用を考える会「千葉家プロジェクト|

"THE CHIBA RESIDENCE (CHIBA-KE) PROJECT"

# "リヴィング・イン・ナショナル・トレジャーズ" —「文化的景観」を継承する—

#### 重文千葉家の活用を考える会

江戸期最大の南部曲り家である重要文化財「千葉家住宅」の10年に及ぶ修復・復原工事を契機に、その立地する集落の再生・継承を目指す取り組み。地域住民を中心に、学生や建築家、ランドスケープデザイナー、行政の担当者が協働している。

## 「風景」を捉え直す

遠野盆地西部、遠野市綾織町上綾織にある、 江戸時代最大の南部曲り家「千葉家住宅」(※1)。 小高い山を背景に、山麓の斜面を造成して築い た石垣、茅葺きの屋根を持つ木造 2 階建ての 主屋、大工小屋、土蔵、石蔵などで構成されて いるその佇まいは、遠野駅へ至る途中のJR釜石 線の車窓からも眺めることができる。

母屋と馬屋が一体となった特徴的な L 字型構造を持つこの曲り家は、人と馬とがともに暮らしを営んできた遠野の地域性と文化を表す建築である。遠野は古くからの馬産地であり、農耕をはじめさまざまな生業の使役を担った馬は、交易と流通の唯一の手段、そして地域の生活、産業、経済を支える貴重な存在であった。遠野の人々にとって馬は宝、そして家族の一員だった。しかし今では、馬も曲り家もその数は減少している。古くから人と環境とを一体のものとして捉えてきた日本で、その風景の持続が危うくなったのは、戦後の高度経済成長期であった(※2)。社会や

経済の変化、生活スタイルや地域構造の変化が、伝統的景観の存続に影響を与えてきた。しかし今、人と自然との相互作用によって生み出されてきた「文化的景観(カルチュラル・ランドスケープ)」の価値を再評価し、その保全や継承に取り組んでいこうとする動きが世界各地で起こっている(※3)。

「千葉家プロジェクト」は、馬と人が一緒に暮ら していた時代の象徴であるこの「千葉家住宅」 を中心に、それを取り巻く自然環境と、人の営



遠野市綾織町



千葉家住宅(遠野市綾織町) ©重文千葉家の活用を考える会

みをふくめた生活圏全体の一体的な再生・継 承を目指す取り組みだ。

江戸時代後期に建てられた「千葉家住宅」は、 平成19年に国の重要文化財に指定された。重 要文化財の対象となっているのは、確かに「千 葉家住宅」の建物群ではあるが、本来この地域 の暮らしや生業は、1軒の建物だけで成り立っ ていたわけではない。山林、水田、畑、牧草地、 川といった周囲全体の自然環境と、この地域で ともに暮らしてきた人々とのつながりが一体と なって形成されてきたものである。「千葉家住宅」 がある上綾織地区から、その南にあるJR釜石 線岩手二日市駅までの約2キロメートル圏内に は、小高い山に囲まれた山谷川の流域沿いに、 水田、畑、雑木林、集落、放牧地などの連続 した景観が形成され、とりわけ山麓に小さな城 のように佇む「千葉家住宅」を山谷川沿いの 田園から見上げた風景はとても美しい。

「例えば、『千葉家住宅』の直下につくられている駐車場をそば畑や馬の放牧地として回復させ、

環境面や、観光的な価値を生み出しながら、広 域の山林や草地を持続的に維持していくこと。 周辺の水田や畑を、無農薬・無化学肥料によ る有機農業の割合を高めていくことで、外来種 に占められてしまっている植生を在来種優占の 状況へと戻し、安全で安心な食をつくり出す地 域へとシフトさせていくこと。集落の中にある曲 り家やその構造を残した民家や、かつて煙草の 乾燥小屋として使われていた『マンサード小屋』 といった特徴的な建物を、地域独自の景観とそ の価値をつくる重要な構成要素として捉え直し、 一棟貸しの宿泊施設や地元産の食材を使った 食堂として活用していくこと。そうやって、ここで 生み出されるものすべてに高い価値を付加でき る地域へと転換していくことが目的です。そのた めには、重要文化財である『千葉家住宅』だけ ではなく、『千葉家住宅』を含んだ生活圏全体と して、あらためてこの場所の風景を捉え直すこと、 そして、その中にあった当時の人の知恵の結晶 を見直すことが必要です」(安宅研太郎さん/ 千葉家プロジェクト)

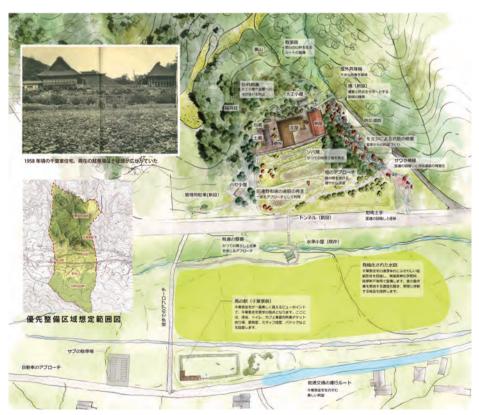
# 「立ち寄り型」から 「滞在型」ツーリズムへ

トラクターや馬がひく低速の交通手段によって、 最寄りの駅から水田地帯と集落の間を抜け、 ゆっくりと時間をかけて、「千葉家住宅」まで の道のりと景観を楽しむ。「千葉家プロジェクト」 ではそんな体験を提供することで、「千葉家住 宅」だけを見て移動する「立ち寄り型」観光 から、この生活圏全体が目的地となる「滞在型」 ソフトツーリズムへの昇華を目指している。

「千葉家住宅」を、立ち寄り観光地から地域全 体を使った滞在型観光地へ転換させることは、 途絶えてしまう文化を地域コミュニティで継承 し、維持していくことにもつながる。

人口動態の変化は、景観だけでなく地域の文 化の継承をも困難にする可能性がある。地域 の景観形成を担ってきた農業や林業、馬産の 担い手の減少。母から子へと家庭内で受け継 がれてきた料理などの生活文化もそうだ。有形 の文化財だけでなく、生活圏やそこに暮らす 人々の中でインフォーマルに継承されてきた知 恵や技はいつの間にか損なわれる。そして一度 損なわれれば再び取り戻すことは難しい。

「例えば、ヨーロッパの宮殿に行くとしましょう。



千葉家プロジェクト/敷地外の計画 ©重文千葉家の活用を考える会

宮殿のすぐ目の前に大型観光バスが止まって、 宮殿だけ見て帰るというのはあり得ない。少し 離れたところに駐車場があって、そこから歩い て庭園を巡りながら、その合間にチラチラと見 えてくる宮殿にだんだんと近づいていき、やが てその中へと入る。その間の時間や体験が、 そこを訪れる人たちにとっての価値になってい くわけですよね。ここでは水田や畑、農村その ものがヨーロッパ式庭園に匹敵します。集落を 通り抜けること、そしてここに滞在すること自体 に価値があるような場所になり得ると考えてい ます」(安宅研太郎さん)

# 科学的リサーチが 風景をみる解像度を 引き上げる

こうした生活圏全体の景観や文化を継承していくためには、息長く持続的な活動を続けていくことだけでなく、そこに暮らす人を中心に、地域内外からも、この取り組みが目指すヴィジョンに共感する人たちを増やしていくことが鍵となる。そのために「千葉家プロジェクト」では、「千葉家住宅」を含む生活圏を、土地利用、植生、建築、生活文化、伝統料理などさまざまな観点から捉え直し、その領域の専門家や研究者とともに

66

目の前に見えている風景を、もっと解像度を上げて捉えること。 そうすれば豊かな過去を継承しているものと、そうでないものが見えてくる。



数多くの学術的リサーチやワークショップを継続的に実施している。これは「遠野オフキャンパス」と呼ばれるプログラムで、大学生や地元高校生たちも参加している。その道の専門家と若い世代とが一緒に活動する実践的な「学び」の機会にもなっているのだ。景観の中にある価値を掘り起こし、見つけ出していくプロセスを通して、この地域に関わる人たちやその担い手を育てていこうという狙いもある。

2019年9月に実施された「遠野オフキャンパス」 には、建築、ランドスケープの専門家や研究者 とともに、全国から大学生たちが集まった。マ ンサード小屋の簡易改修と、その中に放置され 用途すら不明になっていたさまざまな民具の整 理・分類作業を、4日間かけて行ったのである。 学生たちは地域の高齢者や昔の農業に詳しい 専門家にヒアリングをしながら、ひとつひとつを 写真に撮り、記録を残し、改修を進めていった。マンサード小屋の中の民具や道具は、その多くが地域の中で採取した木材や葦や竹などによって手づくりされていた。そして、最後には、マンサード小屋を地域の文化を継承する「小さな博物館」へとつくり変えてしまった。

「僕ら、宝の山の中にいたんだ」。学生たちがそう呟いた。しかし誰より驚いていたのは、そこにあるものが地域の知恵と技だったことに気づいた、近隣の人たちであった。

「例えば、『自然が豊かですね』と印象だけで語っても、実際には外来種ばかりの植生だったりする。もっと解像度を上げてみなければ、本当に語るベきストーリーって見つけられないと思うんです。観光ガイドブックに載る表面的なストーリーだけでは、本当に地域の価値をつくり



マンサード小屋を改修してつくった「小さな博物館」



遠野市綾織町の住民

出すものはなかなか見えてこない。この場所について語るべき背景がちゃんと明確にされていることが、長い目で見た時にはとても重要になってくると思います。だから学術的なリサーチは非常に大切なんです。また今回、マンサード小屋の改修で気づいたことがあります。それは、そこにあるものの埃を払って掃除したり、整え直すだけでも、この場所に固有の価値が顕在化してくるという実感です。学生たち、専門家、地域の人たち、さまざまな人たちが協働する中で、それが見えてくる。こうした経験の共有は非常に重要だと感じています」(安宅研太郎さん)

# みんなで支える 仕組みをつくる

「千葉家プロジェクト」では、「千葉家住宅」の 入場料収入、地域での飲食、宿泊、低速交通、 各種講座などのさまざまな活動を通して得る収 益がある。その収益から、地域全体の環境や 文化を維持するための予算を設定し、個人での 維持が難しい耕作放棄地や放棄山林、空き家 などの取得や管理、再生などを行っていく仕組 みづくりが考えられている。こうした環境への再 投資を通して「みんなで継承する地域づくり」 を実現することがプロジェクトの最大の目的だ。 そもそも「千葉家住宅」は、天保年間(1830-1844)の当主・四代喜右衛門により、飢饉で 困窮した人々の救済のため、約10年の歳月を かけて行った「お救い普請」だと言われている。 遠野の豪農が、地域の人々のために仕事を生 み出し、危機的な状況をともに乗り切る仕組み が存在していたというわけだ。もっとも、今はそ れを行政が支えているところが大きい。そして今 後の社会の変化や人口動態の変化の中で、そ れがどこまで維持され続けるか、その先行きは 不透明でもある。

「目の前に見えている風景を、どう理解するのか。 そして、その理解をもとにどう働きかけていくの か。その働きかけが、風景と暮らしをデザイン することにつながると思います。そのためにも、 目の前に見えている風景を、もっと解像度を上 げて捉えること。そうすれば豊かな過去を継承 しているものと、そうでないものが見えてくる。 そこから、この地域ではこれからどのような暮ら しや生業が可能かを深く考えていくことが大切だ と思います。本当に価値の高い地域とは、住む 人にとっても、訪れる人にとっても豊かさをもた らす場所なのだと思います」(安宅研太郎さん)

「千葉家プロジェクト」の取り組みは、まだ始まったばかりだ。さまざまな人たちが関わりながら、アイデアを持ち寄り、持続的な生活圏の実現を実現するために、一歩ずつ動き出している。



#### 注釈

- ※1 現在遠野市では、文化庁の補助を受け、「千葉家住宅」の修復・復原工事が進められている。その完成と一般公開は2025年に予定されている。
- ※2 独立行政法人 国立文化財機構 奈良文化財研究所「地域のみかた~文化 的景観学のすすめ」より。
- ※3 1992年、ユネスコの世界遺産委員会は「カルチュラル・ランドスケープ (Cultural Landscape)」の概念を世界遺産に加えている。「カルチュラル・ ランドスケープ」とは「自然と人間の共同作品」であると定義づけられている。

また日本では、2004年の景観法の制定と同時に改正された文化財保護法 改正によって、「文化的景観」が文化財のひとつに加えられた。遠野市では 平成20年、市の北東部に位置する「荒川高原牧場」(写真上)が重要文 化的景観として選定された。「馬産」に関する代表的な景観、地域の基幹 産業として継続的に営まれてきた独特の放牧に関する土地利用のあり方を示

していることが選定の理由だ。 「遠野・荒川高原牧場と土淵山口集落」

https://www.nabunken.go.jp/org/bunka/landscape/pdf/tono.pdf

取材 | 2019年9月 協力 | 重文千葉家の活用を考える会/アタカケンタロウ建築計画事務所/遠野市/遠野市綾織町のみなさん



# 神山町

# 「まちを将来世代につなぐプロジェクト」

KAMIYAMA TOWN "THE PROJECT TO CONNECT THE TOWN TO FUTURE GENERATIONS"

KAMIYAMA

#### 神山町 (徳島県)

人口約5300人の名西郡神山町は、徳島県の中央部に位置する山間の町だ。吉野川の支流のひとつである鮎喰川流域に広がる町域の大半を、1000メートル級の山々が占める。連なる山々とその懐に広がる棚田や石積みの風景、渓流、谷あいに点在する集落群が、神山町の特徴的な景観を形づくっている。現在の神山町は、1955年(昭和30年)に周辺5村が合併して発足した。当時の人口は約2万人。だが2015年にはその約4分の1となる5300人(※1)となっている。人口減少と過疎化という課題を受け止め、神山町は創造的な適応策を継続的に生み出してきた。現在は2015年に策定された「神山町創生戦略~まちを将来世代につなぐプロジェクト」(※2)実現のための取り組みを続けている。

## 神山町「まちを将来世代につなぐプロジェクト」

KAMIYAMA TOWN "THE PROJECT TO CONNECT THE TOWN TO FUTURE GENERATIONS"

# 小さいものと小さいものをつなぐ

#### 神山町役場/一般社団法人 神山つなぐ公社

神山町は「まちを将来世代につなぐプロジェクト」実現のために、町役場内に各課横断型の会議体である「神山町つなぐ会議」の設置と、民間の柔軟な発想や手法を活かした施策推進を行うための地域公社「一般社団法人 神山つなぐ公社」を設立。両者が協働体制をとり戦略実現に臨んでいる。「神山つなぐ公社」には、プロジェクトテーマに応じて、専門性を持った人材が集まっている。行政、町民、そして将来世代といった、さまざまな人たちを「つなぐ」ことで、構想実現を支えていくチームである。

https://www.in-kamiyama.jp/tsunagu/

# 人は可能性が感じられる 場所に集まる

神山町では長年にわたり、民間がリードしながら、さまざまな発想によって人と人との交流を生み出し、地域の魅力と活力を育てていく取り組みが継続的に行われてきた。例えば、国内外からアーティストを招き滞在制作の場を提供する「神山アーティスト・イン・レジデンス」(※3)や、豊かな自然環境のアピールと高速ネットワーク環境の整備による企業のサテライトオフィス群の招致、町の将来のために必要な特定の仕事とその担い手を指名し募る「ワーク・イン・レジデンス」などがある。

時間をかけて形成されていった「人が人を招き入れる」開かれた風土が、移住希望者が絶えないという神山町の現在をつくり出している。 しかし、それでも人口減少と過疎化という大きな流れは止まってはいない。

町の新たな総合戦略となる「神山町創生戦略」

を検討するために、神山町が町民参加のワークショップをスタートさせたのは2015年の夏のことだった。「地方創生」をスローガンに掲げた当時の政府が、将来人口を予測・分析する「人口ビジョン」と、地域活性化の対策としての「まち・ひと・しごと総合戦略」策定を、全国の自治体に求めたことがきっかけである。この「神山町創生戦略」策定プロセスにおいて、今後20年ほどで神山町は自治体としての維持が難しくなるとの見通しが明らかとなった(※4)。



創生戦略のためのワークショップ ©神山町



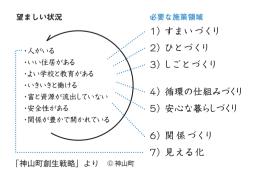
徳島県名西郡神山町の風景

将来世代の可能性を損ねることなく、希望を 持ってその人生を送るためには、どのような環 境を整えていけばいいのか。

そのために「神山町創生戦略」策定は、従来のように、行政内部で戦略文章をまとめるやり方を捨てた。これからの町を支える40代以下の、子育て世代や働き盛りの将来世代を中心にして、行政と町民がひとつのテーブルを囲み戦略とアクションプランを一緒につくり出していく「ワークショップ」の方法が採られたのである。また参加者の構成は、この町で生まれ育った人、移住してきた人、そして町役場の職員とが、バランス良く混じり合うように配慮された。立場を超えた人と人との新たな出会いの中から、町の持続性を支える創造的なアイデアと、それを自分ごととして取り組める覚悟を持った人を見つけ出すことがその目的であった。

「人がいる。いい住居がある。よい学校と教育 がある。いきいきと働ける。富や資源が流出し ていない。安全性がある。関係が豊かで開か れている。この好循環を回していくことで、地域に対して、人が可能性を感じられる状況をつくりだしていく」(神山町「まちを将来世代につなぐプロジェクト」より)

数カ月間のワークショップを通して、最終的に「すまいづくり」「ひとづくり」「しごとづくり」「循環のしくみづくり」など、これからの将来世代が暮らしていくための望ましい状況のあり方と、それを実現するために取り組むべき施策領域がまとめられた。そして計7つの施策領域を実現するための、合計25に及ぶアクションプランが生み出された。



# 「住まい方」を変えることで 人の循環を生み出す

プロジェクト・ケース①

## 「大埜地の集合住宅プロジェクト」

「大埜地の集合住宅プロジェクト」(※5) は、子育て・働き盛り世代を主な対象とした、新たな公営賃貸住宅をつくるという施策だ。人口減少に歯止めをかけるための「すまいづくり」である。現在、神領地区大埜地の鮎喰川沿いに、集合住宅20戸と、広場や文化施設からなる「鮎喰川コモン」の建設が進んでいる。「まちのリビング」のような場所となる「鮎喰川コモン」には、読書スペースや鮎喰川沿いの遊歩道などが整備され、入居者だけでなく、子どもから大人まで広く町民に開かれた場所となる。

神山町では、これまでUターンや移住を希望する子育て家族がいても、賃貸住宅が少なく、貸し出し可能な空き家の数にも限りがあった。また新たな家を建てる土地も見つけにくく、希望

者の受け入れはなかなか進まなかった。

一方、過疎化が進むことで子どもの数も少なくなっている。子どもたちは学校では友達に会えても、放課後に近所で遊ぶ友達がいなかったり、家に帰ると一人で過ごすことが多くなりがちだ。また親たちにとっても、子育ての相談を気軽にできる相手が近くにいなかったり、図書館や児童館、コミュニティスペースといった気軽に利用できる施設がないという課題もあった。

人口減少は、こうした子育て家族にとってのコミュニティ機能をも損なっていく。そのため、この集合住宅プロジェクトでは、子育て世代が常に循環しながら、安定した子育て環境および生活状況をつくり出すとともに、新たな人と人とのつながりやコミュニティが生まれる場となることも目指している。

「これまで都心部などで開発されてきた集合住宅では、似たような世代の、似たような家族構成の世帯が入居していました。結果的に時間が経つと、入居者たちが同じように年をとって



「大埜地の集合住宅プロジェクト より © 神山町







地元の工務者とともに子どもたちも集合住宅の建設プロセスを体験する ©神山町

一斉に高齢化していくなど、世代交代や住み替えがうまくいかないことで課題が生じるケースが多かったように思います。大埜地の集合住宅プロジェクトでは、もっと柔軟に、絶えず子育て世代が入れ替わっていきながら、居住環境としての新陳代謝が活性化している状態を目指しています。常に新しい水が入れ替わっていくように」(赤尾苑香さん/神山つなぐ公社)

また建設プロセスにおいては、できる限り神山町 の人材や資源を活かすことが重要視されている。 建物はこの町の資源である神山町の木材でつく ること。工事も町の工務者たちが手がけ、神山 町の主力産業であった林業を再び振興し、技 術を継承する人材育成の機会にすること。

また、林業の衰退により木材の供給量や地元 大工の人数が限られている中でも、その調達を 輸入木材や町外の人材に求めず、数年間かけ て少しずつ段階的に完成させていくことで、町 のお金を外に流さない「地域内経済循環」を 実現しようとしている。

そのために、手を加えていけば100年以上は使 える長寿命の集合住宅を目指し、町の「社会 資本」として継承していくことで、経済合理性を可能な限り高めていく。それは同時に、この 先町内で住み替える人、帰ってくる人、移り住 んでくる人たちを、町が順番にゆっくりと受け 入れていくための「時間」をつくり出すことにも つながる。

# 新しい風景をみんなでつくる

集合住宅の敷地にある植栽や緑地は、地元の 農業高校と協力し、造園土木科の生徒たちとと もに地域に自生する在来種の植物の種子や挿し 穂を採取し、苗木を育てながらつくられている。

「生徒たちがとても生き生きしていましたね。実 社会で行われている仕事の一員として関わって いる、と感じたのでしょう。今年植えた苗は、 昨年先輩たちがつくってくれたものでした。先 輩が頑張って育てた苗を、責任を持って受け 継いでいく。その大切さに気づいている生徒が いたことが、本当によかったと感じています」 (森山円香さん/神山つなぐ公社)

町の子どもたちの数や町内出身の先生が少なくなったために、近年は地域と学校の連携が減ってしまっていた。

神山町では、学校で学んだ造園土木の技術を活かして、高齢者が暮らす民家の庭木の剪定や草刈りを高校生たちが行う「孫の手プロジェクト」など、地域と学校の新たな連携を促す取り組みも実施してきた。この取り組みでは、高齢者と高校生が会話する機会が増えることで、同時に、町の景観保全につながっている。高校生たちが町の中をフィールドに実習を行う授業も少しずつ増えている。

集合住宅の建設も、こうした他の「まちを将来世 代につなぐプロジェクト」の取り組みとも連携しな がら、町内の全体の営みにもいい影響を与えて いる。

「これまでは住宅なり、施設なりを建てるとそれで終わりで、町全体としての関わりの意識は低かったと思うんです。ひとつの事業を通して町の営みと結びついていくこと、そこからどのような風景やこの町らしさを育てていくか。みんなで新しい『ランドスケープ』(景観)をつくっていくことを、このプロジェクトでは大切に考えていきたいですね」(赤尾苑香さん)



「人がいる。いい住居がある。よい学校と教育がある。いきいきと働ける。 富や資源が流出していない。安全性がある。関係が豊かで開かれている。 この好循環を回していくことで、地域に対して、人が可能性を感じられる状況を つくりだしていく」(神山町「まちを将来世代につなぐプロジェクト」より)







「食育」プログラム ©フードハブ・プロジェクト

# 「地産地食」というもうひとつの選択肢

プロジェクト・ケース ②

「フードハブ・プロジェクト」

今、神山町の主産業であった農業は、平均年 齢70歳を超える高齢者が担っている状況だ。 深刻な担い手不足のために耕作放棄地が増 え、自然環境や景観までが悪化しつつあり、田 畑での鳥獣被害も増えている。

「フードハブ・プロジェクト」(※6)は、こうした状況を改善し、神山町の自然、風土、地域の生業である農業と食文化を、次の世代につないでいくための計画である。「神山町創生戦略」が策定された翌年の2016年4月には早くも、神山町役場、神山つなぐ公社、そして神山町にサテライトオフィスを持つ株式会社モノサスの共同出資によって官民連携の事業体として誕生している。

「フードハブ・プロジェクト」の支配人(最高 執行責任者)を務める真鍋太一さんも、「神山 町創生戦略」を策定するワークショップに参加 した一人であった。

真鍋さんは、神山町に移住してくる前は東京で 広告関連の仕事をしており、地方での食をテーマにしたイベントを東京の料理人たちと運営していた。しかし、東京の料理人たちが地方に行って料理すること、地元の人の参加が少ないこと、結局東京から来ている人たちで成り立っていたことに、どこかで疑問を持っていたという。また、現在「フードハブ・プロジェクト」の農業長を務める白桃薫さんも、このワークショップの参加者だった。実家が農家を営む白桃さんは、町役場の職員として農業部門を担当してきた人物だ。白桃さんは町の農業が抱えている課題に誰よりも自分ごととして向き合い続けてきた。この2人が出会い、「フードハブ・プロジェクト」の構想が生まれていった。

「ある時、ワークショップの議事録に白桃が残 した『小さいものと小さいものをつなぐ』という 言葉を見つけ、はっとしました。少量生産と少 量消費をつなぐ。今この町にあるものをどうつ なぐかを考えていけばいいんだと」(真鍋太一さん/フードハブ・プロジェクト)

「フードハブ・プロジェクト」の事業は、社会的 農業、加工場、パンと食品店、地域の食堂、 地域ぐるみの食育、という5つの柱で構成され ている。そしてその事業ポートフォリオの真ん中 には、共通の目的として「農業の担い手を育て る」ことが置かれている。

「私たちは、農業には、農地を守ることや水路を管理すること、そして地域やコミュニティの営みも含まれると思っています。地域の景観を守ること、コミュニティをつなぎとめること、災害時にどうするかということも。そこまで含めて私たちが行う取り組みは『社会的農業』と言おうと決めました」(真鍋太一さん)

5つの事業部門のうち、会社の収益の柱となっているのはパン屋「かまパン&ストア」と食堂「かま屋」の事業だ。パン事業は、近隣にパン屋がないこと、多くの人が毎朝食べる食材であること、また町外からのお客さんがやってくることなどを見据えてスタートした。地域の食堂「か



「食育 プログラム ©フードハブ・プロジェク

ま屋」(※7)では、その建物、椅子やテーブル、割り箸やトレイまで、役場や地元の大工と協力して、すべて地元の杉を使ってつくられている。 皿も徳島の民藝である焼き物を使っている。地域資源を可能な限り活かしていくこうした姿勢は、先述の「大埜地の集合住宅プロジェクト」と共通しているものだ。

「地域のみんなで育てて、地域のみんなで一緒に食べること。私たちはそのための場所として食堂を営み、パンや食品や加工品をつくり販売しています。小さくても、こうしたつながりと循環をつくり出すことで、神山の農業を次世代につないでいきたいと考えています。私たちはそのことを『地産地食』と言っています」(真鍋太一さん)

食育の事業においては、小学校では子どもたちとともに畑を耕し、中学校では職場体験、高校生たちは地域の食材を使って新しい弁当メニューを開発し、文化祭で販売する体験型授業「お弁当プロジェクト」といった内容を実施している。事業の収益性は低いが、食育のプログラムは他の事業に先駆けて取り組んだ。こうしたプログラムは、「フードハブ・プロジェクト」が目指していることを町の人に伝える大切な役割を果たしている。

「我々の『地産地食』は、大量生産の食に対する『もうひとつの選択肢』だと思っています。大量生産の食とは『機械・工場・大量・均一』ですが、これが地産地食になると『手仕事・工房・少量・多様』になる。大量生産って、どこか離れたところでつくられ、どこでも買えて、い

つでも食べられるけど、個食になりがちで、結果的にモノに対して愛着が湧かないという状況を生んでしまう。でも『地産地食』だと、つくり手はあの人で、それは旬にしか、ここだけでしか食べられなくて。一人分だけつくるのは大変だから、結果的にみんなで食べるようになる。だから食べ物や地域への愛着が生まれる。『地産地食』は、一人ひとりの生活力が向上して、コミュニティが豊かになって、ヒト・モノ・カネが循環する状況が育っていくことにつながると思うんです」(真鍋太一さん)

町のさまざまな地域資源を活かし合いながら、 それぞれの取り組みは少しずつ緩やかに重なり、 地域の生業、自然環境、食文化、コミュニティ、 そして次の世代を育てる循環を生み出す。

そして、それぞれが、経済、社会、環境、文化といった多様な面で価値を生み出しながら、この町にとっての望ましい状況をつくり出そうとしている。ひとつひとつの小さな営みを紡いでいくことで、大きな力に翻弄されずに、地域の持続性を自律的に生み出していく。それは小さな町が持つ創造力である。

## ひとつひとつの取り組みが 多義的な価値を生み出す

ここに挙げた「大埜地の集合住宅プロジェクト」、 「フードハブ・プロジェクト」をはじめ、神山町 創生戦略からは「まちを将来世代につなぐプロ ジェクト」がいくつも生まれている。



「かまパン&ストア」では、神山に伝わる郷土料理を軸にした プロダクトもつくっている



食堂「かま屋」 ©フードハブ・プロジェクト

6.4



#### 注釈

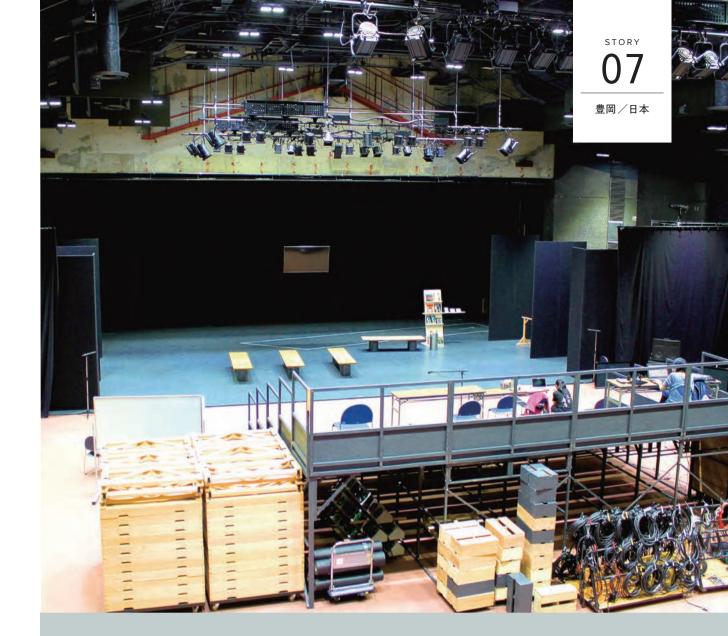
- ※ 1 徳島県「平成 27 年国勢調査」より。
  - https://www.pref.tokushima.lg.jp/statistics/year/census/5006418/
- ※2「神山町創生戦略~まちを将来世代につなぐプロジェクト」より。 https://www.town.kamiyama.lg.jp/office/soumu/kikaku/tsunapro.html
- ※3「神山アーティスト・イン・レジデンス」

#### https://www.in-kamiyama.jp/art/kair/

神山町のNPO法人グリーンパレーは、1999年から「神山アーティスト・イン・レジデンス (KAIR)」の活動を現在まで継続して実施・運営してきている。 毎年、国内外から3組のアーティストを募集し、アーティストたちは2~3カ月 の期間、神山町での滞在制作を行う。この継続的な国際文化交流事業に よって、神山町は世界各地とのつながりや、多様な人たちを受け入れる風土 をつくり上げてきた。海外アーティストの中からは、その後神山町に移住する 人たちも生まれている。

- ※4「神山町創生戦略」の中では、将来の人口推計に基づき、これからの子育 て世代に欠かせない生活機能である小学校が存続できる水準として、2060 年時点で3000人以上の人口が必要であると明らかにしている。これは年間 44人(子供を含む)の転入が必要となる数字である。ただし数値自体を目的 化するのではなく、継続的な転入像を可能にするためのハード・ソフト面の環 境整備と、「まちを将来世代につなぐ」という意識の共有、既存活動の日常 化を注力課題とすることが示されている。
- ※5「大埜地(おのじ)の集合住宅プロジェクト」より。 http://www.town.kamiyama.lg.jp/co-housing/
- ※6「フードハブ・プロジェクト」より。 http://foodhub.co.jp/
- ※7「かま屋」という名称は、昔、各家々の土間に米を炊く窯があり、そこを窯屋 (かまや)と呼んで近所の人たちが立ち寄って世間話をしていたことに由来する。

取材 | 2018年10月 協力 | 神山町/一般社団法人 神山つなぐ公社/フードハブ・プロジェクト/株式会社モノサス/神山町のみなさん



# 豊岡市

# 「文化・芸術によるまちづくり」

TOYOOKA CITY "REGIONAL REVITALIZATION THROUGH ARTS AND CULTURE"

#### 豊岡市 (兵庫県)

兵庫県北部、但馬地域の中心市である豊岡市。2005年(平成17年)に1市5町(豊岡市、城崎町、竹野町、日高町、出石町、但東町)が合併し、県内最大の面積(697.55平方キロメートル)を持つ自治体となった。人口は7万8299人(※1)。豊岡盆地を取り囲む山々とその中央を流れる円山川、変化に富んだ日本海沿いの海岸線、関西圏屈指のスキー場として知られる神鍋高原、1300年以上の歴史を誇る城崎温泉街や、国の重要伝統的建造物群保存地区に選定されている出石城下町など、多彩な自然、文化、歴史を有している。年間の観光客数は411万人(2018年)に上る。

## 豊岡市「文化・芸術によるまちづくり」

TOYOOKA CITY "REGIONAL REVITALIZATION THROUGH ARTS AND CULTURE"

# 環境が文化を育て、 文化が経済を連れてくる

#### 豊岡市

豊岡市は町が目指す将来像として、「小さな世界都市 Local & Global City」(※2) を掲げている。「小さな」には「スモール」ではなく、「ローカル」という意味が与えられ、人口規模がたとえ小さくても、固有の価値(ローカリティ)があることで、世界の人たちから尊敬される町を育てていくというヴィジョンがそこには込められている。



空から見た豊岡市の風景

## 新しい人の流れをつくる

大阪伊丹空港で乗り継いだ飛行機は、兵庫県 北部に広がる但馬地方の山々の上空を越え、 日本海上空で大きく旋回し、目的地のコウノト リ但馬空港へと高度を落としていく。その時、 機内からは山陰海岸国立公園に属する竹野海 岸の海岸線と岩礁、小高い山々とその尾根を 埋める低い雲、円山川と湿地と田園、そして川 沿いの市街地の様子が目に入る。海、山、川、 そして人の暮らす場所が近接し、豊かな風景 をつくっている。

「小さな世界都市」を町の将来像として掲げる 豊岡市。現在、豊岡市が取り組んでいるテーマが「文化・芸術によるまちづくり」である。 それは人口減少という課題に向き合い、グローバル化が進む社会状況の中で、人に選ばれる 強い価値を持った生活圏を育てていこうとする 取り組みだ。

その大きな一歩となったのが、2014年に開館した「城崎国際アートセンター」(※3)である。 演劇やダンスなどの舞台芸術(パフォーミングアート)に特化した、日本初のアーティスト・イン・レジデンス(滞在型の制作活動拠点)。 1000人規模を収容できるホール、6つのスタジオ、宿泊施設、自炊可能なキッチンや食堂な どを備え、アーティストたちは最長3カ月まで滞在可能。その間この場所を自由に使って作品を制作する。ここでは、「アーティストファースト」という運営方針のもと、人的サポートも行われ、制作に集中できる環境が整えられている。

作品の完成は義務付けられていない。また期間中の施設利用料や宿泊費はすべて無料だ。 その代わり、作品の試演会、公開リハーサルの実施、小学校・中学校でのワークショップ、トークイベントの開催といった地域住民との交流プログラムを、滞在期間中に最低1回は実施することが求められる。

「城崎国際アートセンター」を通じて将来性あるアーティストの創作活動を支援し、世界的な文化芸術のネットワークの中に豊岡市の存在価値を位置づける。そして住民一人ひとりがアートと日常的に触れ合うことで、この町の暮らしに魅力を感じられるようになることを豊岡市は目指し



城崎温泉街にはその歴史的景観に魅力を感じる海外からの観光客 が増えている

#### ている。

もともとこの場所は、1983年に建てられた 兵庫県の研修施設であった。しかし年々利用 率が下がり、県から豊岡市に払い下げられた。 再利用を検討した結果、この場所はアーティ スト・イン・レジデンスとなった。そのアイ デアは、豊岡市の中貝宗治市長自らのもので ある。



城崎国際アートセンター

「県が所有していた頃は毎年赤字でした。研修施設として利用率を上げたところで大きく状況が改善されるわけではない。それよりもアーティストたちに無償で貸し出せば、豊岡の名前は世界にも広がり、町に新しい人の流れができるのではないか。町全体が潤えば、この場所の運営費くらいは賄えるのではないか。市長のアイデアは飛行機の中で浮かんだそうです」(田口幹也さん/城崎国際アートセンター館長・豊岡市大交流課参与)

このアイデアによって、2014年の開館直後には世界各地から応募が集まった。アーティストの創作を最優先する方針と、城崎温泉街という恵まれた環境が高く評価されたのである。翌2015年からは「文化・芸術によるまちづくり」を目指す豊岡市の戦略拠点として明確な位置付けを得る。運営体制は市の直営となり、開館以前よりアドバイザーとしてこの構想に関わっていた劇作家の平田オリザさんが芸術監督に就任した。

2017年には世界25カ国から94件の応募があり、実に年間300日以上の稼働に至っている。

城崎国際アートセンター

豊岡市と「城崎国際アートセンター」は、わずか3年で舞台芸術の世界において国際的に知られる場所となった。

## 雇用は必要条件だが 十分条件ではない

他の地方都市と同様、豊岡市の最大の課題は 人口減少対策と地方創生にある。2005年の 「平成の大合併」当時8万9208人であった人 口は、現在約7万8299人。2040年には約5 万7000人と、今より3割程度減少すると予想 されている。特に10代の転出が大きく、高校 卒業時に地元を離れる若者が多いことが課題 であった。「文化・芸術によるまちづくり」はこ の課題に向き合う中で構想されている。

「10代で町を出ていった若者たちが、なぜ戻ってこないのか。雇用がないからというけれど本当はそうではない。人手は足りないくらいです。本当の理由は、町が面白くないから。だから選ばれない。例えばライブハウスなど、町の中



豊岡市役所

に出会いの場所がなくなってしまった。人口減少という状況を生み出しているのは未婚化や晩婚化であり、それはもっと内面の問題です。特に子どもや女性がその町で暮らしたいと思うかどうかであり、雇用のせいにするのは男性の目線です。雇用は確かに必要条件だが十分条件ではない。面白い、出会いのある町にする。戻ってきたくなる町をつくる。『この町で生きる価値』をつくり出し、文化を生むことが重要です」(平田オリザさん/城崎国際アートセンター芸術監督・豊岡市芸術文化参与)

# 「文化の自己決定力」を 持った若者を育てる

現在、豊岡市は市内38のすべての小中学校で「演劇的手法を使ったコミュニケーション教育」の授業の導入を行っている。平田さんは豊岡市の芸術文化参与に就任し、文化・芸術と教育を結びつける取り組みを推進してきた。さまざまな役を演じる体験を通して、異なる価値観を持った人たちとの対話や共同作業ができるようになること、多様性を尊重し合うことができるコミュニケーション能力を養うことがその狙いである。豊岡市ではこの「コミュニケーション教育」と、地域資源や自然環境、地域の産業を学ぶ「ふるさと教育」、そして「英語教育」の3つを中心に文化政策と教育政策を連動し、次世代人材の育成を進めている。

地域への愛着を育むこと、地域の価値を堂々 と世界に発信できること。「この町で生きる価 値」を、将来を支える人たちとともにつくる。



鞍職人を目指して学ぶ若者たち(Toyooka Kaban Artisan School)。 地場産業である「豊岡鞄」は、円山川沿いの湿地に生育するコリヤ ナギを利用したかご細工「柳行李(やなぎごおり)」がそのルーツ

市民の中にある内発的な力を、文化と芸術で 育てようというのだ。

「経済至上主義の影響を強く受けてきたのは大 都市ではなく地方であり、そこに生まれた若者 たちです。社会的、文化的、経済的に地方は 貧しく、東京のような大都市は豊かである。だ から東京に出るために勉強する。それは『村を 捨てる学力『です。それに対して、今豊岡で行っ ている教育は『村を育てる学力』(※4)を養う ことです。演劇を通じたコミュニケーション授 業には、相手の文化を受け入れ、自分たちの 誇りを伝える能力を高める効果がある。それは 『文化の自己決定力』を持つ若者を育てること です。これまで日本では『文化の自己決定力』 を養わずに、地方をほっぽり出した。『文化の 自己決定力』とは、大きな力に翻弄されない、 "騙されない"子どもを増やすことです。城崎 国際アートセンターに通う子どもたちも増えて いますし、小中学校の授業の反応もいい。今 この町は、将来への期待に満ちています」(平 田オリザさん)





村を愛し、自分の毎日の生活を愛し、大じにしている学習によって、 子どもに主体性を確立してやることはできることだし、 それによって「学力」の昂揚をはかることができるばかりか、 子らに生きがいを目ざめさせることもできると思うのである。 「村を育てる学力」は、子どもを村にしばりつけておくための学力ではなくて、 子どもに、生きがいを育てる学力なのである。 東井義雄『村を育てる学力』(P178)より

77

## 多様性を育てる風土

日本では1970年代以降、地域の風土に根ざした「新しい文化行政」が叫ばれ、美術館や音楽ホールなどの文化施設の整備が全国各地で進められてきた。また2000年代以降は、町並みや地域資源の文化的活用と整備、文化・芸術フェスティバルの開催なども広がった。しかし、それらの多くが施設(ハード)先行であったり、観光客数の拡大や産業誘致など外からの力に依存する発想に軸足を置いていた。

そのため市民の内発性を高める取り組みと政策の連携が停滞するなど、課題が残り続けた。

こうした「文化・芸術によるまちづくり」が、 豊岡市においてスピード感を伴い着実に進んで いる背景には、どのような原動力があるのだろ うか。それは豊岡市の歴史や風土の中に見出 すことができる。

「小さな世界都市」の源流は、ずばり城崎温泉である。

城崎温泉は開湯 1300年の長い歴史を誇る温泉街だ。大谿川沿いに木造三階建ての旅館が並ぶ景観は、1925年の北但大震災の復興の際に、地元住民の人たちがその地域のアイデンティティとして守り抜いたものであった。

そして山間の小規模な温泉街であるがゆえに、 町全体がひとつの旅館として機能した。駅が玄 関、柳の並木が続く道が廊下、各旅館が客室、 外湯が旅館の浴場。温泉街全体で客をもてな すという、共存共栄の文化により営まれてきた のである。

また古くから文化人を受け入れ、その創作環境を提供してきた点も見逃せない。その代表的な事例が志賀直哉の小説『城の崎にて』だ。大正から昭和期にかけて、城崎温泉の各旅館では文人墨客を滞在させ、一筆(サイン)を残す代わりに宿代を無料にしたという。これにより城崎温泉の存在は全国に知れ渡り、さらに多くの滞在客を獲得した。この当時すでに「文化が経済を招く」という成功体験を有していたのである。「城崎国際アートセンター」の構想は、こうした「町全体で受け入れ、町全体で成果を生み出す」という風土と文化から導かれたものなのかもしれない。

# 環境を整え直して 経済を呼び込む

もうひとつ、「コウノトリ野生復帰」成功のプロセスを通じて、「環境を整え直すことが、人や経済を町に呼び込む」という体験と実感を住民が共有してきたことも大きい。



兵庫県立コウノトリの郷公園

かつて日本各地に生息していたコウノトリは、ここ豊岡市で最後の一羽が死んだ。1971年(昭和46年)のことである。それ以前からコウノトリを保護してきた豊岡市は野生復帰を目指した取り組みを続けていった。一度自然界から絶滅した種をかっていた同じ場所に野生復帰させる試みは世界初の挑戦であったが、人工繁殖や生息地づくりなど、多くの努力の末に、絶滅から34年後の2005年、コウノトリ5羽を人里に放つことに成功したのである。

魚やカエル、バッタ、ヘビなどを捕食するコウノトリは、食物連鎖の頂点に位置する。コウノトリが豊岡で最後まで残ったのは、氾濫を繰り返す円山川がつくる広大な湿地帯や水田が生き物を育み、絶好の餌場であったことが理由である。しかし、圃場整備と大量の農薬使用による生き物の減少、有害物質の蓄積による繁殖能力の低下など、経済性や効率を優先した結果、コウノトリは絶滅してしまったのだ。

地道な保護増殖事業と同時に、自然環境と人 の暮らしのあり方を見つめ直し、コウノトリと人 が共生していた自然環境を再生させる取り組み が行われなければ、野生復帰を成功に導くことはできなかっただろう。その代表的な取り組みが、コウノトリの餌となる生き物の生存環境を取り戻すために、無農薬・無化学肥料栽培による米づくりに切り替えたことだ。それはこの大きな鳥を身近な生物として再び受け入れる生活文化を取り戻すことでもあった。

自然環境を整備し直し、現代的な農業のあり 方を変えていくことが、地域社会の中で大きな 軋轢を生み出すことは容易に想像できる。しか し豊岡市では農業従事者を中心に、市民、行 政、農協といったさまざまな立場の人たちが一 丸となってこの課題に取り組んだ。そのプロセ スを通じて体系化された「コウノトリ育む農法」 と、豊岡市認定の農産物ブランド「コウノトリ の舞」は新たな経済的価値を生み出し、国内・ 海外を問わず注目を集め多くの観光客が訪れ るようになった。人と生き物がともに暮らす環境 を整え直すことが、地域固有の揺るぎない価 値をつくり、最終的には経済を呼び込むことが できる。しかもそれは世界に通用するものだ。 「豊岡を見つめ直すこと。自然と折り合いをつ

人と生き物が共生しあう出石川の風景 (1960年) © (有) 富士光芸社 高井信雄

けた暮らしを取り戻すこと。豊岡が目指すヒントは『豊岡』の中にあった」。2005年に策定された「豊岡市環境経済戦略」(※5)にはそう記されている。

こうしたいくつもの「成功体験」は、地域社会をともに暮らす人たちの中で、環境、文化、そして経済のあり方についての意識や、互いに協働し合う関係性を育てていったのではないだろうか。それぞれ異なる事例だが、「生きるための環境を整え直すことが生活圏の持続性をつくり出す」という原理は共通している。他者を受け入れてともに暮らすこと。課題に対して立場を超えて協働すること。チャレンジの先に新しい価値が生まれること。それは今、豊岡市が進めている、文化と芸術の力を活かし「この町で生きる価値」をつくるという取り組みに受け継がれている。

「豊岡市のキャッチフレーズは『コウノトリ"も" 住めるまち』。"も"の部分には多様な住民、次 世代の子どもたちが含まれていますが、これか らは『アーティスト"も"住めるまち』になろう としています。それは文化の多様性も含めてい くこと。この町ではそれが可能になると思って います」(田口幹也さん)

# 「命への共感に満ちた まち」へ

新たな国際演劇祭「豊岡演劇祭」の2020年本格開催を目指し、2019年9月に準備企画「第0回 豊岡演劇祭」が実施された。日本国内では類例を見ないフリンジ型(自主参加型)



「第0回 豊岡演劇祭」(2019年)

の国際演劇祭であり、アジアの舞台芸術の見本市的機能を担う、世界有数の国際演劇祭となることを目指している。

「豊岡演劇祭」は今後豊岡市内各所で展開する計画となっている。アートイベントとしてだけではなく、地域活性化のアイデアや若い人材の育成、次世代の観光ビジネス、新たなインフラやサービス開発、地域交通の仕組みづくりなど、ソフトとハードの両面から地域価値のアップ

デートを狙う。

また2021年4月には、演劇やダンスを本格的に学ぶことができる日本初の公立大学「兵庫県立国際観光芸術専門職大学」(仮称)が設置される予定だ。「城崎国際アートセンター」や「豊岡演劇祭」を実践教育の場とし、アートマネージメントと観光政策を結びつけ、国際的な視野で地域固有の価値を高める次世代人材の育成を目指す。豊岡市にとっては人口減少対策としても期待されている。

長い時間をかけて変化と多様性を受け入れてきた風土と、グローバル化を冷静に分析しつつローカルという価値を磨く「文化の自己決定力」を原動力として、豊岡市の町づくりは力強く進んでいる。それは大きな社会変化の中でしっかりと自分自身の羅針盤を持ち、過去と現在と将来像とを結びつけていこうとする、大胆かつ誠実な営みである。



滞在アーティストのミーティング風景(城崎国際アートセンター)

# 参照事例 | オーストリア・リンツ市 | 「地方工業都市から文化産業都市への転換 |

オーバーエスターライヒ州の州都であるリンツ市。ウィーン、グラーツに次ぐオーストリア第3の都市(※6)である。アート・テクノロジー・社会をテーマとする「アルスエレクトロニカ・フェスティバル(Ars Electronica Festival)」、ヨーロッパ最大のストリート・パフォーマンスのイベントのひとつである「プフラスターシュペクターケル(Pflasterspektakel)」など、旧市街地やドナウ川沿いのオープンスペースを活用した多彩な文化イベントは世界的にも知られ、2014年にはユネスコ創造都市にも認定された。

リンツ市は第二次世界大戦期に軍事産業の拠点 となり、戦後に国営化された鉄鋼・化学産業を 中心に重工業都市として成長を遂げた。しかし 1970年代後半には、失業、伝統的景観の荒廃、 深刻な大気汚染など、さまざまな社会課題を抱 えた。時代変化に対応できる柔軟な発想を持っ た市民を育むために、文化的・社会的環境の 質を高める。リンツ市はオーストリアで初めて「文 化発展計画(Kulturentwicklungsplan)」を 2000年に策定、文化政策を都市政策の中心に 位置付け、交通、社会、環境、経済などの各 政策を連携させることで社会システム全体の改 革を目指した。モノラルで閉鎖的な社会から、 多様でオープンマインドな社会へ。それがリンツ 市が目指した都市ヴィジョンであった。

参照: 鷲尾和彦『アルスエレクトロニカの挑戦 ~なぜオーストリアの地方都市で行われるアートフェスティバルに世界中から人々が集まるのか』(学芸出版社)より。



ドナウ川沿いの風景(リンツ市)

#### 注釈

- ※ 1 豊岡市「令和元年版豊岡市統計書」より(人口および観光客数ともに)。 https://www.city.toyooka.lg.jp/shisei/tokei/1003133.html
- ※2「豊岡市基本構想」(平成29年9月)より。 https://www.city.toyooka.lg.jp/shisei/keikaku/kihonkoso/1004757/ 1004614.html
- ※3 城崎国際アートセンター http://kiac.ip/
- ※4「村を育てる学力」とは、1912年(明治45年)に兵庫県出石郡但東町(現・ 豊岡市)に生まれた教育者、東井義雄(とういよしお)さんが残した言葉であり、 著書(1957年刊行)のタイトルである。東井さんは、40年間にわたる教員生活 を通じて多くの著作を残した。戦後の価値観の転換の中で、「生活の中から
- 課題を発見し、教師・地域と課題を共有し、問題を解決していべ過程を通して、 子どもの生きた学力を確立する」とする、その「教科の論理」と「生活の論理」 とによる実践的・主体的学習の論理を提唱した。
- 参照:東井義雄記念館(豊岡市) https://toui-yoshio.org/
- ※5「豊岡市環境経済戦略」より。
  - https://www.city.toyooka.lg.jp/\_res/projects/default\_project/\_ page\_/001/002/999/senryaku.pdf
- ※6オーストリア連邦統計庁(Statistik Österreich)より。リンツ市の人口は、 20万4529人(2017年)。 https://www.statistik.at

取材 | 2019年8月 協力 | 豊岡市/城崎国際アートセンター/ Toyooka Kaban Artisan School/東井義雄記念館



# SAMPO「モバイルセル」/「ハウスコア」

SAMPO "MOBILE CELL", "HOUSE CORE"

токуо

東京都の推計人口は1393万7664人(※1)。金融・情報産業などをはじめとする企業の本社機能が集中し、日本国内はもとより世界経済の中心的な役割を担う「世界都市」である。戦後復興期から人口規模は拡大を続け、周辺の神奈川県、千葉県、埼玉県など隣接する自治体を含めた広大な首都圏(東京圏)が形成された。その総人口は3800万人(※2) 超、世界最大のメガシティである。2018年にブルッキングス研究所(米国のシンクタンク)が発表した、2014年から2016年における世界の都市圏の成長ランキング「Global Metro Monitor」(※3)では、東京は71位。一人当たりGDPの伸び率は0.8%、雇用数の伸び率は1.2%であり、いずれもアジア太平洋地域の平均伸び率をやや下回っている。また同ランキングのレポートでは、「日本の地方都市と東京との成長の格差」が指摘されている。東京一極集中は、戦後70年にわたる政策の帰結である。今後、東京においても2035年以降は人口減少へと転じることが予測されている(※4)。

76

東京

#### SAMPO「モバイルセル」/「ハウスコア」

SAMPO "MOBILE CELL", "HOUSE CORE"

# パーソナル空間から都市を再構成する

#### SAMPO Inc.

2016年に東京で誕生したSAMPOは、独自の発想によるモバイルハウスを手がけるベンチャー企業だ。ともに20代の村上大陸(共同創業者/CEO)、塩浦一彗(共同創業者/CAO)の二人によって設立された。既存のモバイルハウスと異なるのは、「モバイルセル(MOC)」と「ハウスコア(HOC)」という2つの要素で成立している点。「モバイルセル」は、自動車の荷台に搭載し移動させることができる2畳程度の居住空間である。その「モバイルセル」を、それぞれの目的や趣味嗜好に応じてカスタマイズし、オーナーとともに共同製作する。そして、水回りなどのインフラ機能を備えた生活拠点「ハウスコア」を、東京に5カ所、埼玉に1カ所展開。移動するプライベート空間「モバイルセル」を都市のセル(最小単位)として捉え、それらが自由に都市空間を回遊し、行く先々に用意された「ハウスコア」と接続することで、暮らしの環境とコミュニティを形成する。SAMPOは、こうした都市の新しい生活様式を提唱する、ユニークかつ革新的な企業なのである。https://www.sampo.mobi/





SAMPO の工房(東京都荒川区三河島)

# 「豊かさ」 に気づいていく プロセス

東京都荒川区三河島。密集した住宅街の中に、古い町工場を改装したSAMPOの工房がある。さまざまな木材や工具類に囲まれ、常時数台の新たな「モバイルセル (MOC)」が製作されている。

SAMPOが手がける「MOC」は、3~6日間程度のワークショップを通じて完成させることができる。材料も、ホームセンターなどで容易に入手できるものを使う。ワークショップではSAMPO所属の職人たちによる技術面のコーチングやサポートも受けられるので、つくりたいという意思さえあれば、誰でも自分自身のプライベート空間をつくることが可能だ。

「僕たちは住宅規格としてのモバイルハウスを













SAMPOが手がけた「モバイルセル (MOC)」 ©SAMPO Inc.

販売しているわけではありません。大きな都市の中でも、その人がその人らしくいられる空間のあり方を提案したいと思って活動しています。だから実際に『MOC』をつくるのは、建築家ではなくて、あくまでもそのオーナー自身であるべきだと考えています。人間だけなんですよね、自分の住み処を自分自身でつくらない生き物は」(塩浦一彗さん/SAMPO Inc.)

SAMPOの工房からは、これまでに35室の「MOC」が生まれている。レコーディングスタジオ、移動型オフィスといった目的に特化した部屋もあれば、趣味のモノが溢れる部屋、茶室のようにミニマムな部屋など、さまざまなスタイルがある。いずれもオーナーの個性やライフスタイルが色濃く反映されたものばかりだ。

「『MOC』は、いわば『タンス以上、家未満』 というサイズです。だから、いろんなものを詰め 込めるわけではありません。つまり『MOC』を つくるプロセスで、オーナーは自ずと、自分自身 が何を本当に必要としているのか、取捨選択せ ざるを得ない。それはその人にとって、『本当 の豊かさ』に気づくプロセスになる。そのプロ セスが一番大切だと思っています」(塩浦一彗 さん)

「MOC」のオーナーは、DIYの経験がない 人がほとんどだという。自営業者が半分ほど で、都心に勤めるオフィスワーカーも多い。学 生も7、8名いるという。大学を卒業したばか りの新社会人がつくった例もある。実家を出 て家賃を払うよりもリーズナブルで、しかも交 友が広がりそう、というのがその理由だ。

「オーナーたちに共通しているのは、『何かを 自分自身でつくり出したい』という気持ちです。 それは裏を返せば、社会のルーティンの中で 決められてしまう人生に対する葛藤とも言え ます。この工房に来て、わざわざ DIYで自分 自身の空間をつくるのは、どこかにそんな気持 ちがあるから。本当はもっと自由な暮らし方が

あるはずだと思っているから。不動産を所有できなければ、高い家賃を払うか、シェアハウスか、あるいは路上か。実は、あまり選択の幅はない。『MOC』は、自分自身と自分らしい暮らし方を一緒に詰め込んで移動できる、いわば『可動産』です。部屋が移動することで、『そもそも家ってなんだろう?』『町ってなんだろう?』という問いが広がればいいと思います」(村上大陸さん/SAMPO Inc.)

# 「経験の瞬間」の 蓄積が都市をつくる

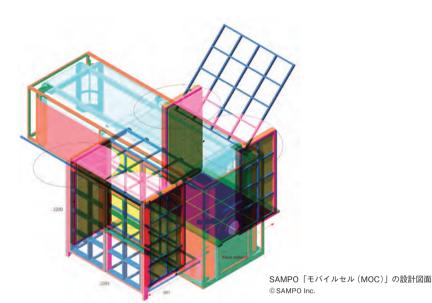
塩浦さんは2011年の東日本大震災をきっかけに、高校生の時に海外に移住した。それは初めて自身のアイデンティティが揺さぶられるような経験だった。そしてその後、英国の大

学で建築を学ぶことになる。ロンドンで塩浦さんは「多様な人たちがともに暮らしていくために、何ができるだろうか」と考えた。

「例えば大学の授業で、『トイレをデザインします』『キッチンを考えました』なんて言いますよね。すると『キッチンなんてものはないんだ。それは人が料理をつくる場所なのか、本を読みながらくつろぐ時間なのか。何かを説明するときに名詞なんて使うな』と教授に厳しく指導されました。どうやって人が生きているのか、そこから空間を考えろ。人の存在、その一つひとつの『経験の瞬間(モーメント)』、その積み重ねからしか、空間も建築も都市もデザインすることはできないんだと。生身の人間を捉えようとする発想が明確にあって、このロンドンという町の魅力が生まれているんだと気づきました」(塩浦一彗さん)



©SAMPO Inc



片や村上さんは、SAMPOを設立する直前まで、VR(ヴァーチャルリアリティ)を開発するエンジニアだった。探求心旺盛な村上さんは、VRと現実の違いを追求するために、自らモバイルハウスをつくり、旅をしながら自然環境の中でVRを開発する生活を送っていた。ある時、仕事仲間がつくった「川の流れを3Dで完全に再現した」というVRの投稿が「本物の川みたいだ」とネット上で話題になっていた。ちょうど村上さんはそのネットの投稿を、川べりに停めたモバイルハウスの中で見ていた。

「モバイルハウスの窓を開けて外を眺めると、目の前に本物の川が流れていました。『完全にパラメータ(要素)が多すぎる。これはまったく敵わないな』と、自然との圧倒的な差に気づきました。VRの世界でも、テクノロジーを使って人工的に都市を描き出し、現実に近い世界への没入感覚をつくろうとしてきました。しかしやはり目の前に流れている本物の川とは比べものにならなかった。夏の暑い日にクーラーが

効いた部屋で『こうしたら木漏れ日っぽいね』などとやっていることに、いきなり疑問が生まれてしまった。そもそもCPUや乱数に頼ってる時点でどうなんだって。VRを探求していったら、その先にハイパーリアルの世界があることに行き着いてしまったんです」(村上大陸さん)

村上さんがVRの開発者としての仕事を辞めた 直後、二人は偶然東京で出会い、意気投合し、 さっそくモバイルハウスの事業に着手した。村 上さんが VR 開発からモバイルハウスへという 転身を決めた経緯をネットに投稿したところ、 すぐに投資家の目に留まった。 2人が出会っ てから、わずか数日間の出来事だ。

「1990年代の半ばに生まれた僕たちは、バブル後の都市の風景の中で育ちました。『ミレニアル世代』なんて呼ばれることもある。大人になるにつれ、人口が減り、経済が伸びず、空き家が増えていく風景が日常です。そこに 2011年の東日本大震災が起こった。都市がシュリンク

していく中で、エネルギーや災害の課題は、とても切実で現実的です。そのスパイラルはどのようにして好転させることができるのだろうか。いつかは夢のマイホームという『住宅双六』 (※5)を上がるための、『新築・持ち家志向』を煽る国策で、日本は一気に、短期間で都市を形成してきました。でも今は、それではどうにも動かない。では、どうすれば僕たちは生活の豊かさを手に入れることができるのだろう。SAMPOの事業は、僕たちが共有するこうした問いが起点になっています」(塩浦一彗さん)

# 都市を豊かにする エージェントは「人 | である

移動するプライベート空間「MOC」を、都市 を構成するセル(最小単位)として位置付ける。 そして、それらが自由に都市空間を回遊し、 個人の存在が都市の中にダイレクトに流れ込んでいくことで、都市を活性化させる。それがSAMPOの狙いだ。モビリティ(移動体)そのものがオーナーの人格を表し、それが外に「開いていく」ことで、人と人との新しい出会いと新しい「広場」を、まさにその場につくり出す。モビリティそのものが、人と人とをつなぐ結節点になるという発想は、今までの都市計画上の「モビリティ」概念にはまったくない。

「建物や道路がある前に、まず『そこに人がいる』ことが都市にとって何より重要だと思う。そこに人の存在があるから、子どもからお年寄りまで、いろんな属性の人たちが集まってくる。人が人を誘発する。都市を豊かにするエージェントは『人』なんです。このセオリーはこれまでにも多くの人が語り続けてきたこと。公共空間にベンチを置くようなことで終わるのではなく、本当に人が集まり、自然にパブリックスペース



©SAMPO Inc.

が生まれ、そこがコミュニティになっていく光景 を、僕らはつくり出したい。人こそが都市の魅 力や価値をつくるのだと思う」(塩浦一彗さん)

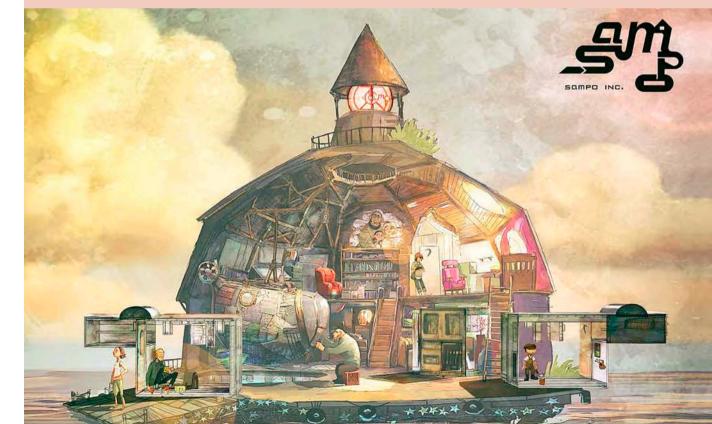
これまでの日本の都市計画では、客観性のある、より効率的な空間利用の原則に従い、トップダウンで事業を計画するアプローチが主流だった。そこでは、個人の経験や感覚に基づく主観的な情報はむしろ排除されてきた。しかし結果的に、既存の駅前開発や郊外開発が

似たような風景ばかりを生み出したことは否定できないだろう。そして、誰のものでもない「スペース」だけが広がり、人の居場所としての「プレイス」が少しずつ消えていった。

しかし近年、その「プレイス」を取り戻そうとするムーブメントが世界各地で、そして日本でも広がっているのも事実だ。例えば都市計画においても、人が直感的に魅力や居心地の良さを感じる町なかの場所をリサーチしてマッピングし、空間のあり方や改善の方向性を考えると

新たな文化や暮らし方が生まれていく原理や仕組みを、

都市に埋め込もうとしているのです。



いう手法も採用され始めている。

個人的「経験」や「記憶」、その空間が持つ 「文脈」を見直そうとするアプローチが、世界 各地で模索されているのだ。

こうした「プレイスメイキング」と呼ばれる潮流と、SAMPOの活動が重なり合う部分は多い。しかし SAMPOの場合は、何より最初に個人の居場所そのものを実際につくってしまう点が違う。そして、その居場所を都市空間の中に直接フローさせてしまうというダイナミズムがある。「ロンドン、ベルリン、パリ、ニューヨーク。

いずれも大都市だけど、個人が個人として生きているという感覚は強い。こういう都市を見ると、人の記憶や経験が何十年もかけて蓄積されることで、都市の魅力をつくっていくのだなと感じます。豊かな社会的空間があって、そのうえで行政がその価値を評価し、公的計画を立てるという順番が共通している。現在、さまざまなイノベーターが集う町に成長したドイツのベルリンなんて、絶対にトップダウンの計画だけでは生まれなかった町です。では、東京はどうでしょうか?」(塩浦一彗さん)



©SAMPO Inc.

## 新たな文化が生まれる原理を 都市に埋め込む

また、移動する個室「MOC」を接続し、水回 りなどのインフラ機能を提供する「ハウスコア (HOC)」は、現在東京を中心に6カ所生まれ ている。直営するのは三河島の工房にある1カ 所。ほかは「モバイルセル (MOC)」オーナー たちが自ら運営している。「HOC」は、人と人が 出会うコミュニティ拠点としての機能もある。例 えば、東京都世田谷区にある「HOC」では現在 4台のMOCが接続することができる。今後は 15台程度まで収容可能となる。誰もが都市の 新たなコミュニティ拠点である「HOC」オー ナーになれることを、SAMPOは提唱している。 人口減少などの影響で生まれている空き地や 空き家といった「余白」が、「HOC」として人 を招き入れ、新しい交流空間として再生してい く可能性もあるだろう。事実、都心部に生まれ ている空き地やオープンスペース活用について の依頼も、日々 SAMPO には届いている。

「特に都心では、都市の余白を商業施設で埋めようとする発想のほうがまだ強い。でも中には『面白い若い人たちが集まってくれるような場所にしたい』という声も聞けるようになってきました。今は、まさに過渡期ですね。その場所、その地区、その町が、どんな生活圏を目指しているのか。感覚や経験から上がる声こそ、町づくりのヴィジョンそのものなんです」(塩浦一彗さん)

こうした新たなコミュニティ創出の実現力に期待して、アジア圏の都市から新たな都市計画



©SAMPO Inc.

に関する相談が届いている。「次世代の若い人たちが集まり、新しいアイデアを持ち寄り、技術を学び、プロトタイプをつくり出せる、いわば『リビングラボ』的な空間をつくりたい」ので、SAMPOにも参加してほしいというシンガポールからの相談だ。この計画ではトップダウン型や一過性のデザイン手法ではなく、ユニークな発想を持った個人が集まるボトムアップ型のエコシステム(生態系)の力で都市空間をつくる方針が検討されている。SAMPOはさっそくシンガポールに現地法人を設立し、この中長期的なプロジェクト構想に加わった。

「すべてが現在進行形です。でも、都市とは本来そういうもの。常に未完成で、いつでも現在進行形。だから粘り強く考え、試していくしかない。僕らがやっていること、それは、人が暮らす環境がその豊かさを取り戻していくための、長い長いプロセスの中のひとつだと思う。そのために、建築という手法を通じて、新たな文化や暮らし方が生まれていく原理や仕組みを、都市に埋め込もうとしているのです。そしてその土壌をつくり始めるのは、今だと思っています」(塩浦一彗さん)



©SAMPO Inc.

#### 注釈

- ※ 1「東京都の人口(推計)」の概要(2019年8月1日現在)より。 http://www.metro.tokyo.jp/tosei/hodohappyo/press/2019/08/27/03.html
- ※2 国連統計「世界の都市化の見通し (World Urbanization Prospects)」 (2018) に基づく。
  - https://population.un.org/wup/Publications/Files/WUP2018-Report.pdf
- ※3 ブルッキングス研究所「Global Metro Monitor」(2018年)より。参考まで に、2014年から2016年のアジア太平洋地域の都市圏における一人当たりGDPの平均伸び率は1.3%、雇用の伸び率は1.0%である。 https://www.brookings.edu/wp-content/uploads/2018/06/Brookings-
- nttps://www.brookings.edu/wp-content/uploads/2018/06/Brooki Metro\_Global-Metro-Monitor-2018.pdf
- ※4国立社会保障・人口問題研究所「日本の地域別将来推計人口」(2018年)より。
- http://www.ipss.go.jp/pp-shicyoson/j/shicyoson18/1kouhyo/gaiyo.pdf
- ※5 1973年、建築学者の上田篤は「現代住宅双六」を朝日新聞に発表した。 戦後から高度経済成長期にかけての住み替えの様相を、双六に例えて表した。 就職、結婚、子育でという標準的なライフステージの設定に合わせ、一直線にゴール(上がり)である「庭付き郊外一戸建て住宅」を目指す様子が書かれている。2007年に発表された改訂版「新・住宅双六」では、多様な「上がり」が想定されている。

取材 | 2019年7月 協力 | Sampo Inc. /三浦詩乃

## 8つの事例を振り返る

欧州、そして日本の取り組みを、それぞれ簡単に振り返ってみたい。

当然のことながら、自然や風土、歴史的文脈、社会的状況、制度や習慣、生活文化、今まさに直面している課題など、現在の生活圏をつくり上げている諸要因によって、その取り組みと目的は同じではない。彼らは今、何を課題とし、どのようにその課題を乗り越えようとしているのか。そして私たちは何をともに学び合えるだろうか。

#### 「知識創造社会へのシフト」 ―欧州の事例から―

欧州の各事例はいずれも、既存の都市基盤を有効利用し、現状よりさらに多様な人々の活動が生まれ やすくなるよう、その生活環境を整え直していくという発想だ。生活環境の改善、社会的なつながり、 文化的価値の向上、経済的好循環を生み出す仕組みづくりなどを、個別ではなく横断的・連鎖的に組 み合わせていく。人が暮らす環境の質と機能を高めることで、生活者の主体性を育み、その結果として 生活圏全体の創造性や活力を高めていく。それは「知識創造社会へのシフト」とも呼べるものだ。

#### STORY 01 | リヴァプール

「グランビー・フォー・ストリーツ」は、経済的衰退の影響を受け社会課題を抱えて荒廃した地区を、住民たち自らの手で再生させた事例である。ロンドンから招かれた若いデザイン・建築チーム「アッセンブル」は、地区住民とともにその場所に暮らし、共同制作の工房を立ち上げて、デザインやクラフトの技術とセンス、オンライン販売の仕組みといった新しいアイデアを持ち込んだ。工房は地区の新たな生活文化をつくり出す「文化生活の創造拠点」(Cultural Infrastructure)となり、この場所から地区再生のためのプロジェクトが連鎖的に生まれていった。英国の伝統的な建築・生活様式を象徴する住宅とともに、この場所を自ら維持しようと格闘した住民たちの存在そのものが、このプロジェクトを動かす力となった。そしてこの取り組みは、住民たちが「誇り」と「私たちごと」(オーナーシップ)という感覚を取り戻すことにつながっている。

#### STORY 02 バルセロナ

バルセロナ市には「ピープル・ファースト (人間中心)」という哲学がある。この哲学は、先端技術の可能性を都市政策に活かそうとする「デジタルシティ計画」、また市民の生活空間を拡げる都市のリサイクルプロジェクト「スーパーブロック計画」においても貫かれている。都市空間を、人を中心的な構成要素とする「生態系 (エコシステム)」として捉え、センサー技術を活用し、大気汚染や騒音、エネルギー消費などを計測。市民が健康的に、安心を得ながら、さまざまな社会的活動を行えるように生活環境を改善し

ている。また、環境・社会・経済・文化などの各領域における効果を横串にして捉えることができる独自の「効果指標」を持ち、都市全体にとっての統合的な効果 (クロスセクター効果) を明らかにしようとする工夫は、今後日本でも大いに学ぶべき点である。

こうしたデジタルとフィジカルの技術を融合させる先駆的な都市政策をバルセロナ市が推進する背景には、1992年のバルセロナ・オリンピックや2004年の世界文化フォーラム開催という巨大イベントの後に起こった経済不況という反動と、行きすぎたインバウンド向け都市整備事業によって「市民の町を外から来る人たちに譲り渡してしまった」という苦い経験とその自戒がある。既存の都市空間を有効活用し、海や山に囲まれたバルセロナの豊かな自然環境を市民の手に取り戻すこと。「自分たちの町は自分たちで変えられる」という感覚を育て、町の文化的・環境的・社会的な質を高めていくこと。真に民主的な都市(デモクラティック・シティ)を目指すバルセロナ市のヴィジョンは、こうした過去の経験と、この町の自然環境を継承していきたいという意識から生まれている。

#### STORY 03 |ダブリン

アイルランドはEU諸国の中でも近年最も大きな経済成長を遂げた国である。しかし、地価や家賃の高騰によって路上生活を余儀なくされる若者が急増するなど、その急激な経済成長の歪みも抱えている。トリニティ・カレッジ(ダブリン大学)は、大学、行政、産業界とも協働し、さまざまな人が利用できるオープンスペースとして「サイエンスギャラリー」を立ち上げた。学生たちの学術的探求とその成果を社会に広く還元するとともに、外部からの新しい創造性にも門戸を開き、従来の大学の枠を超えて、都市全体の創造性を育む環境を整備した。知識への平等なアクセスを実現し、都市に生じる社会的格差の解消もその大きな目的となっている。近年では共通したヴィジョンを持つ世界各国の都市とともに国際的なネットワークモデルを構築し、同時代的な社会課題に向き合える若い世代をともに育て合う仕組みへとさらに発展している。

#### 「小規模循環型へのシフト」 ―国内の事例から―

日本の事例で取り上げた地域では、いずれも人口減少という事実を受け止めながら、その急激な社会構造の変化の中で、新たな創造的適応策を生み出すことに挑んでいる。生活圏を共有し合う人たちとの関係性を育む場所を通して、小さな単位から地域の活性化や魅力、固有の価値を生み出す循環をつくり出していこうとしている。

日本は高度経済成長期からおよそ半世紀をかけ、急激な人口増加と消費の拡大を原動力に経済成長を果たしてきた。東京は世界最大規模のメガシティとなり、全国各地に都市と工業地帯がつくられ、産業誘致とその集積によって、日本は世界的な工業先進国へと一気に成長していった。しかし急激な人口増加と経済成長を遂げるその過程の中で、それぞれの生活圏が持つ文化的、社会的な側面やその質の維持や更新は、社会インフラを整備する際の争点になることはなかった。むしろ人口増加や過密といった目の前の課題に対応するために、こうした文化的・社会的環境の整備は後回しとされ、結果的に、漠然と肥大化していく都市圏と郊外、均質的で画一的な風景、そしてつながりの希薄な非主体的な生活

環境がつくられてしまった。それは私たちがともに目指しつくり上げた社会の帰結でもあった。 地域固有の文化的・社会的資源の価値を捉え直し、人と人との相互活動が起こる小さな単位から、これまでの生活圏を整え直す。その発想は、欧州の事例とも根底で相通じている。

#### STORY 04 | 浜松

地方都市の中心街にランダムに生まれていく空き家や空きスペース。浜松市の建築設計事務所「403アーキテクチャー」はその「余白」に積極的な可能性を見出し、自らその中に介入し、既存の都市構造とそこにある材料(マテリアル)を循環させることで、都市空間と近隣の人々同士の関係性とを同時に再生していく。生活圏としての「新陳代謝」を高めることで、この町へ人を呼び込む「磁力」を生み出している。「地方創生」という大きな目的を背負うのではなく、互いに顔の見える適度な距離感の中で、めいめいに活動し、時につながりながら、動かせる範囲から少しずつ環境を整え直し、町を楽しめる状況へ変えていこうとする軽やかな発想。新しいものにつくり変えてしまう(スクラップ&ビルド)のではなく、既存のストックを活かし、自らの手を動かしながら再活性化させていく「都市を使い捨てにしない」発想は、リヴァプールの事例とも共通している。

#### STORY 05 | 读野

「千葉家住宅」という歴史的建造物(有形文化財)だけに着目するのではなく、生業と風景とが一体になって形成された文化的景観として「生活圏」全体を俯瞰して、その価値を捉え直す。点から面へと視点を変えてみる。この地区住民中心で立ち上げたボトムアップの取り組みは、市外からも共感を集めている。建築家、ランドスケープデザイナーといった専門家や、ワークショッププログラムを通して参加する高校生や大学生などが集まり、その文化的・社会的な価値をより鮮明にしようとしている。解像度を上げて「風景をよく見る」こと。そこから生活圏の可能性が見出されている。

文化資源はそこにあったというだけではなく、絶えずその価値を検証し、磨き、継承していかなければ、やがて最後は過去の記録(アーカイブ)となってしまう。この場所で蓄積されてきた文化的価値を、将来を支える経済(エコノミー)に育て上げていくには、まだ乗り越えていくべき課題は多い。しかし世界を見渡せば、文化的景観を付加価値の高い地域経済へと結びつけていく取り組みには多くの成功例も生まれている。例えばイタリアのトスカーニャ州やサルデーニャ州をはじめ各地で行われている「アルベルゴ・ディフーゾ」(「分散した宿」という意味)という取り組み。過疎化した集落の中にある使われなくなった建物などを修復し、それらをつないで村全体をひとつのホテルに見立て、滞在客を受け入れることで、地域の自律的な再生を実現していこうとする仕組みだ。固有の文化的な営みが体験できることも魅力や価値になっている。こうした事例からもまだ多くの学びがあるはずだ。

#### STORY 06 | 神山

人口5000人規模の小さな自治体である神山町では、人口減少の影響がよりはっきりと現れている。しかしその危機感の中で、地域資源を活かした「地域内循環型」という発想で、住居、食、教育、産業など、生活圏をつくる営みのあり方を変え、「人が希望を感じられる状況」を生み出し続けようとしている。

そのために、将来世代を中心としたワークショップによって町の「創生戦略」を実現する事業群 (「まちを将来世代につなぐプロジェクト」)を考案し、その推進役として「神山つなぐ公社」を設立するなど、新たなアイデアを生み出すためのプロセスや仕組みをデザインし直した。

そこにたくさんの人が住んでいる町でも、そのつながりが希薄であったり、新たな発想や新たな可能性が 生まれる状況が乏しければ、「人が希望を感じられる状況」を育んでいくことは難しい。神山町は「創生 戦略」の策定以前から、アーティストレジデンス事業など、長い時間をかけて「人が人を呼び込む」環境 と風土を地道につくり上げてきた。今、神山町に移住希望者が増えている状況は、人と人とがともに暮ら しをつくり上げていこうとするこの町の風土に、「これからの豊かさ」を直感的に感じとっている人たちがい るからではないだろうか。

#### STORY 07 |豊岡

豊岡市は「文化・芸術によるまちづくり」を明確に掲げ、文化政策、教育政策、観光政策といった各政策領域を結びつけている。町の担い手を育む場として、アーティストレジデンス・スペース、学校、イベントといった社会実験的な空間をつなぐ。これまでのように「文化」を単なる文化施設(ハード)や集客イベントとして捉えるのではなく、人材と地域の価値をつくり出していく資本として位置づけた。

豊岡の参照事例として挙げたオーストリアのリンツ市をはじめ、こうした文化による都市再生を実現した小中規模の都市事例は、他にも欧州各地には多数存在している。小さくても固有の価値を持つことで、世界的なネットワークの中で明らかな存在価値を持つ町を目指す、豊岡市の「小さな世界都市」というヴィジョンは、知識創造社会を見据えたグローバルスタンダードな戦略である。豊岡市がこうした政策を推進できる背景には、環境政策と経済政策とを結びつけた成功体験、伝統的な文化や営みを守ることで世界から人を呼び込んできた経験などが幾重にも積み重なり、まさに文化として形成されてきたためである。

#### STORY 08 | 東京

東京という世界最大の都市圏(メガシティ)の中で、人の居場所を、戦術的(タクティカル)につくり出 そうとするチーム「SAMPO」の活動。その動機となっているのは「都市をつくるのは人である」という「人間中心の都市」というヴィジョンと、これまでの日本の都市政策への疑問である。それは、彼ら自身が欧州で暮らした実体験や、先端的な技術開発の仕事を通して芽生えた「問い」から生まれている。SAMPOの手がける「モバイルセル」は、空き地や駐車場、高架下のテンポラリーな空きスペースといった、さまざまな都市の「余白」の中に小さな穴を開け、そこに人の存在をダイレクトに介入させていく。それはモバイルハウスの製作販売事業だけで終わらず、都市を活性化させるためのエージェント(人)を送り出すという社会変革につながる可能性を持っている。言い換えれば都市の文化をつくり変えようとする挑戦だ。「人間中心の都市」を政策として推進しているバルセロナのような都市と比較すると、彼らの取り組みは実験的でゲリラ的にも見える。しかしそれは、多様な人たちが集まることで都市が生まれたという都市発生の原理にまでつながる、極めて本質的な問いを投げかけている。

# CITY BY ALL

生きる場所をともにつくる

すべての生活圏は絶えず現在進行形であり、それぞれがより良い状況へ向かうための連続的なシフトを続けている。 現状に対して、新しい変化、転換、別軸を与える「チェンジ」に対して、「シフト」とは、過去、現在、未来を断絶せず、ひと続きの道筋として捉え、不変のものを見極めながら新しい状況を目指していくことである。 これまでに手にしてきたものを新しい時代につないでいく「シフト」の戦略は、これからの知識創造社会への対応を進める欧州でも、大きな社会構造変化への適応策を生み出そうとする日本においても、お互いに相通じている。 今、 私たちは「シフト」させる新たな方法を、ともに学び合おうとしているのだ。 それでは、こうした「シフト」を動かす原動力となるものは何だろうか? そこにはどのような法則を見い出せるだろうか?

#### ① ストックを起点とする「計画(プランニング) |

生活圏の中にあるストック(資源)を起点にした「計画(プランニング)」とは、これからの時代変化の中で、 今後何が暮らしを支える資本になり得るのかを明らかにし、主体的に選びとっていく行為である。

ストックとフローという概念は、主に経済活動におけるお金やモノの流れを示す指標として用いられてきた。フローとは、個人の収入や支出、企業の売り上げや人件費、国のGDP(国内総生産)など、ある一定期間に変化したお金やモノの量である。ストックは、預金残高や資産状況など、フローの結果として溜まった金やモノの総量を指す。長らく日本の社会では、フローの量とその効率を上げることが最優先され、それが豊かさの指標とされてきた。そして生活圏をつくる計画においても多くはこの発想が用いられてきた。

しかし、生活圏においては、フローを増やすことは、必ずしもストックとその価値を高めるとは限らない。逆に新たなフローが持ち込まれることで、文化的、環境的、社会的ストックの価値が下がるという矛盾した状況を生み出すことも起こり得る(バルセロナP.24参照)。 今後、グローバル規模でネットワーク化やシステム化が進めば進むほど、それぞれの地域が持つ固有の価値、風土的・文化的資源の厚みがその重要性を増す。 ストックの質が、その場所に人が暮らし続ける理由、そして人がその場所を選ぶ理由をつくることになるからだ。では、生活圏の中にあるストックとその価値を再発見し、将来を支える資本として整え直していくにはどうすればいいのだろうか。

「視点を変える」(遠野「文化的景観」)、「組み立て直す」(浜松「連鎖的リノベーション」)、「解像度を上げる」(遠野「学術的リサーチ」、バルセロナ「テクノロジー活用による環境測定」)、「外に開く」(ダブリン「社会に開かれた大学生たちの研究成果」)など、各事例を見ると、ストックの価値を磨くのは、生活者の行為とそこにある発想、視点、技術であることに気づく。

こうした人の発想や技術は、必要に応じて生活圏の中や外から取り入れられ、ストックに対して新たな化学変化をもたらす「触媒」の役割を果たす。 それがこれからのフローと呼ぶべきものだろう。

必要なフロー (触媒) は、ストック (資源) をよく見極めることで掴むことができる。 つまり、 ストックを将来の資本にしていくためには、何より 「目の前に広がる風景を、よりよく見る」 ことが必要となる。 フロー (触媒) としての新たなテクノロジーの利活用も同様だ。

フローの結果がストックではなく、ストックとフローが絶えず相互作用し合うことで、ストックの価値はアップデートされ、次の時代の生活圏をつくる起点になっていく。こうした循環を生み出すことが、ストックを

フローフローストック

起点とする「計画」の目的である。

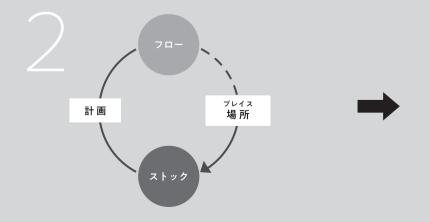
「計画」とは、過去と現在と未来をつなぐ「時間」をデザインすることであり、生活圏の物語を編んでいくことだ。果たしてその意味で、そもそも今まで「計画」は行われてきたのだろうか。「計画」のあり方を変えていくことでシフトを実現する。それが生活圏の持続性と価値をつくり出すひとつ目の法則である。

#### ② 協働を促す 「場所 (プレイス) |

「シフト」を具現化していくためには、生活圏の可能性を育てる新たな発想や取り組みを柔軟に生み出していくことが必要となる。特に今後は、ひとつの巨大な規模のプロジェクトではなく、さまざまな可能性を試していける実験性を持った小さなプロジェクトを連鎖させていくほうが重要になる。こうした取り組みを生み出す機能が、生活圏を共有する人たちの協働を促す「場所(プレイス)」である。

建築家チーム「アッセンブル」がグランビー・フォー・ストリーツにつくった共同作業場、バルセロナの「スーパーブロック」やオンラインプラットフォーム「デシディム」、ダブリン大学の「サイエンスギャラリー」とその国際的ネットワーク。神山町の「フードハブ・プロジェクト」や「集合住宅プロジェクト」は、それ自体が地域のさまざまな人たちの協働を生み出す場となっていた。 浜松の一連のリノベーションプロジェクトでは、住み手と作り手とが協働し、技術やセンスを交換しながら生活圏全体の新陳代謝を高めている。 東京の「SAMPO」がオーナーたちとつくる「モバイルセル」は、都市に人の居場所を生み出し、仲間が集う場にもなっている。 遠野ではその文化的景観が、専門家から大学生、地域住民までさまざまな人たちの視点で重なり、地域の魅力を引き出していくためのフィールドワークの場所となっていた。 豊岡ではアーティスト・イン・レジデンス、学校、あるいは歴史的市街地が「文化」を育てるという目的によって連携し、独自の価値を持った生活圏が生まれようとしている。 これらはすべて「場所」の多様な形態であり、それぞれの取り組みを支える極めて重要な機能を果たしている。

「場所」は、さまざまな人たちが知識、経験、得意なことを持ち込み合うところであり、①で述べたストックとフローの相互作用を起こす場である。「場所」では、つくる、遊ぶ、演じる、伝える、調べる、会話する、整え直す、風景を見るといった経験が共有されている。 それらはすべて生活圏をつくる行為である。こうした、ともに「つくる」経験が生活圏の共有財産となる。 そこから開かれた関係性が芽生え、 やがて



新たな協働を支える仕組みや状況へと育っていく。 地縁や血縁だけでは、こうした経験や知恵、 技術を継承することが叶わない時代において、「場所」 は生活圏の中の多様な創造性を蓄え、 生活圏を発展させていく発想や取り組みを生み出す苗床になっていく。

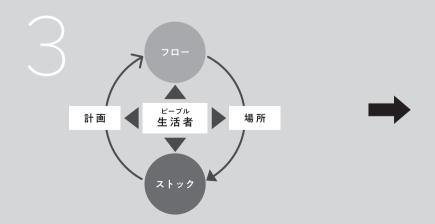
欧州では、「場所」は経済活動や文化的・社会活動を生み出すだけでなく、地域や都市、生活圏への帰属意識(アイデンティティ)を育み、社会的格差や分極化を解消する機能も期待されている。1990年代以降、東欧諸国へのEU 拡大やグローバル化が人の流動性を高めていった。そのため民族的・文化的な多様性、そして社会的包摂性が、社会を維持するための重要な争点となってきた。またグローバル資本主義社会が進展する中で、個人の努力に依存するだけでは、ひと握りの人間が競争の勝者となる一方で、その過程において共同体は分断し、社会課題が増幅することで、結果的に経済的発展や社会の持続性が損なわれていくという状況も各地で目撃された。こうした経験があるために「場所」の重要性が高まっているのである。「場所」は、多様性を強みに変え、「私たちごと」という感覚(P.13参照)を育む。そして、この「私たちごと」という感覚こそが、人々の新たな活動の源となる。

#### ③「つくり手」としての「生活者(ピープル)」

「場所(プレイス)」での「ともにつくる」経験が、生活圏の担い手としての「生活者(ピープル)」を育んでいく。
「私たちごとという感覚を育てる」(リヴァプール)、「ピープル・ファースト」(バルセロナ)、「グローバル感覚
とローカリティ」(ダブリン)、「一人ひとりの生活力を高めていく」(神山町)、「文化の自己決定力を養う」
(豊岡)、「都市のエージェントは人である」(東京)。 そこには、「生活者」の内発的な力を育み、その可能
性が生活圏を豊かにしていくというヴィジョンがある。

例えば、豊岡では演劇を通じたコミュニケーション能力醸成を公立学校の教育プログラムとして位置づけ、 地域社会の担い手を育てようとしている。 大都市や国際社会で勝ち抜くための学力ではなく、 自らが暮らす 場所の価値をつくる 「村を育てる学力 | である。

バルセロナが民主的な都市を目指し、自律的な都市のあり方を推進するのは、この町の過去の苦い経験を振り返り、市民の存在とその主体性や内発性が生活圏の持続性のために必要であるという経験を忘れないためだ。 デジタル技術を行政の施策に活かしながら、 それが決して効率化のためだけではなく、 市民の自



治力を育てるアウトリーチ活動にも活かされているのはそのためである。 生活圏の担い手、 つくり手として の 「生活者」 を育んでいくことが都市全体を発展させていく。 ストックとフローを見極め、 より良い状況へ とシフトさせる循環を動かす真ん中には 「生活者」 の存在がある。

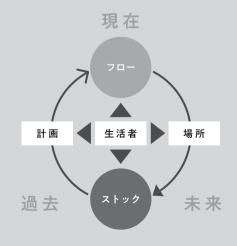
#### 生活者が「生活者になっていく」時代

消費文化という言葉があるように、消費のスタイルを文化と呼び、文化とは消費を通して生まれるという発想は、都市生活が中心となった高度経済成長期以降に広まったものである。しかし、消費文化が広がる以前の時代、つまり工業社会以前の農村社会では、文化とは生産文化を指していた。

農業社会のような小さな生活圏に定住する暮らしを原型に持つ日本では、同じ場所で繰り返し営みを続け、限られた自然環境と土地を有効活用するために、多様な品種や作物がつくられてきた。四季が巡る中で、変化に応じて、連鎖的に多様なものをつくり続けることで、それぞれの生活圏の中に独自のストックが生まれていった。もちろん、こうした過去へ立ち戻ろうという単純な話をしたいわけではない。食料、水、風景、住居、生業、エネルギー、文化、そうした営みをつくるための経験や知識、情報、また人とのつながりや関係性などが、生活圏にとっての大切な生産物なのだ。

この先、個人に最適化された情報、モノ、サービスが提供されるシステムは一層進むはずだ。その中で「生活者」は、サービスの「ユーザー」として最適化された環境という選択肢をとり、暮らしていくことになるのだろうか。その時、私たちの暮らしの多様性はどのように担保されていくのだろうか。それが集積することで生まれる生活圏の風景はどのような光景になるのだろうか。それらはすべて私たち自身で判断しなければならない。ストックを起点に、過去と現在と未来をつないでいく「計画」。新たな発想やアイデアを生み出す「場所」。そして、そのつくり手としての「生活者」を育くむこと。「時間」「場所」「人」を重ね合わせていくことで、生活圏の持続性と価値をアップデートするための「循環」をつくり出していく。

それは「生活者」が、消費者でもユーザーでもなく、生活を創造する主体として再び「生活者になっていく」 時代である。生活者にとってのこれからの「豊かさ」とは、こうした循環の中にいる感覚と、その循環の 中で、自分自身の手でより良い状況をつくり出していくことができる感触、そしてともにつくり合える関係性 の中で生きている実感にあるのではないだろうか。そんな風景を求めて、人は移動し、そして集うだろう。



95

# 風景をみる

### LOOK AT SCENERY

生活圏とは、私たちがともに暮らしを営む場であり、私たちの創造性 を活かし合う環境です。 私たちは誰もが生活圏と有機的に結びつき、 どちらも切り離しては存在することはできません。

目の前に広がる風景をよく見ることを通して、生活圏をつくる法則を 見つけ出す。 それは、 私たちがともに生きていくための知恵を見つけ 出すことなのです。

今後も新たな風景が生まれている場所へとフィールドワークを続けていきたいと思います。

本レポートをひとつのきっかけとして、 新たな会話と、 新しい協働とが 生まれることを切に願っています。

#### 生活総研

執筆/写真: 鷲尾和彦

アートディレクション: 須田将仁 (Takuu tuore Inc.)

編集協力:加瀬友重 簑田理香

校正:株式会社 聚珍社

印刷:吉田印刷工業 株式会社

発行日: 2020年3月25日

発行人: 石寺修三

発行所:株式会社 博報堂

編集所:博報堂生活総合研究所

〒107-6322 東京都港区赤坂5丁目3番1号 赤坂Bizタワー 電話 (03) 6441-6450 https://seikatsusoken.jp ©2020 Hakuhodo Institute of Life and Living, Hakuhodo Inc. Printed in Japan.

本レポートに掲載されているすべての写真の転載、使用を禁じます